



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Roll the Dice! Games to Talk about History (Bilinguale
Geschichte)*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Roll the Dice! – Games to Talk about History. Mit einem Würfel- und einem Brettspiel zentrale Begriffe einer Einheit oder eines Schuljahres wiederholen (Klasse 8–10)

Kathrin Stoffregen, Hamburg



© Thinkstock/Stock

What Plato knew a long time ago: You can discover more about a person in an hour of play than in a year of conversation.

Während eines Schuljahres erarbeiten die Schüler im bilingualen Geschichtsunterricht so einige Themen. Welche waren das doch gleich? Wie lauteten die englischen Schlüsselbegriffe dazu? Und können die Schüler sie auf Englisch erklären?

Die vorliegenden Materialien ermöglichen es, die zentralen historischen Begriffe eines ganzen Schuljahrs in einem Brettspiel noch einmal aufzugreifen und zu festigen. Außerdem können die Schüler komplexe Themen wie die Französische Revolution in Unterthemen gliedern und mit einem Würfelspiel wiederholen.

Klassenstufe: 8–10

Dauer: 1–2 Stunden

Bereich: Französische Revolution, historische Schlüsselbegriffe des 19.–21. Jahrhunderts

Kompetenzen:

- Ereignisse einordnen und zueinander in Beziehung setzen
- zentrale historische Begriffe korrekt erläutern
- Sachverhalte korrekt in der Fremdsprache wiedergeben
- sich an Regeln halten und auf andere reagieren

Didaktisch-methodisches Konzept

Für welche Lerngruppe ist die Reihe konzipiert?

Die Spiele „**Talk at 6**“ und „**Let’s talk about ...**“ lassen sich grundsätzlich in allen Lerngruppen gut einsetzen. Sie sind aber besonders geeignet für die **Sekundarstufe I**, zum Beispiel **ab Klasse 8**, wenn die Schülerinnen und Schüler¹ bereits über einen Grundstock an englischen Redemitteln verfügen und über ausreichendes Sachwissen, das sie zum Abschluss einer Einheit auch auf Englisch nutzen können. Die Anforderungen der Spiele bestehen darin, Sachwissen in der Fremdsprache und unter Zeitdruck zusammenfassend darstellen zu können.

Wo liegen die inhaltlichen Schwerpunkte und welche Kompetenzen werden gefördert?

In beiden Spielen geht es jeweils darum, anhand von geschichtlichen **Schlüsselbegriffen** die bearbeiteten und bereits bekannten Sachverhalte wiederzugeben, neu in Beziehung zueinander zu setzen und in Reaktion auf die Mitschüler zu ergänzen. Somit kann am Ende einer Einheit ein ganzes Thema erneut aufgefächert und präsentiert werden – die Spiele eignen sich also auch gut als **Wiederholung zum Abschluss eines Themas** und zur **Vorbereitung auf eine Lernerfolgskontrolle**. Wegen des **hohen Sprechanteils** sind beide Spiele besonders für den bilingualen Unterricht geeignet, zumal die Spiele vor allem in Kleingruppen gespielt werden. So ist die Notwendigkeit der aktiven Teilnahme seitens der Schüler gegeben.

Für die vorliegenden Materialien wurden die **Themen Französische Revolution und geschichtliche Schlüsselbegriffe der Klassen 8, 9 und 10** gewählt. **Blanko-Vorlagen** ermöglichen es, beide Spiele zu jedem beliebigen Thema einzusetzen.

Die Schüler **festigen** in beiden Spielen erworbenes **Wissen** und setzen dabei geschichtliche Ereignisse, Personen und Orte miteinander in Verbindung. Indem sie Schlüsselbegriffe auf Englisch erklären, **festigen** sie den für das jeweilige Thema relevanten **Wortschatz**. Zudem werden die **Gesprächs- und die Diskussionskompetenz** gefördert, weil die Lernenden in beiden Spielen schnell und spontan entscheiden und kommunizieren müssen. Sie müssen entweder aufgrund einer gewürfelten Zahl („Talk at 6“) etwas zu ausgewählten Oberthemen erzählen oder anhand eines erreichten Feldes („Let’s talk about ...“) bestimmte Sachverhalte bzw. Begriffe in vorgegebener Zeit erläutern.

Wie sind die Spiele aufgebaut und anhand welcher Methoden und Materialien wird das Thema erarbeitet?

Beide Spiele basieren auf Würfelglück.

„**Talk at 6**“: Zunächst werden zu einem **Oberthema** (z. B. Französische Revolution) sechs **Teilaspekte** gesammelt. In Einzel- oder Partnerarbeit werden die Teilaspekte um **Keywords** und **Dates and Facts** ergänzt.

Dann wird die Klasse in **Kleingruppen** eingeteilt. Der jüngste Spieler würfelt zuerst und legt mit der gewürfelten Zahl den ersten Teilaspekt fest, über den gesprochen wird. Dann wird reihum gewürfelt und derjenige, der als Erster eine Sechs würfelt, beginnt, zu diesem Teilaspekt zu sprechen. Die Gruppe würfelt unterdessen weiter. Bei der nächsten Sechs muss der nächste Spieler sprechen.

Ein Schüler in jeder Gruppe wird zum **Schiedsrichter** bestimmt. Er ahndet eventuelle Fehler und Wiederholungen, achtet auf die Spielzeit und bestimmt, wann über einen neuen Teilaspekt gesprochen wird.

„**Let’s talk about ...**“: ein klassisches **Brettspiel** mit Spielfiguren und Würfel. **Ziel** des Spiels ist es, als Erster das **STOP-Feld** zu erreichen. Das Würfelglück bringt den Spieler entweder auf ein Feld mit einem wichtigen **historischen Begriff**, den er dann innerhalb von 30 Sekunden **erklären** muss. Gelingt ihm das, darf der Spieler in der nächsten Runde wieder würfeln. Gelingt es ihm nicht, muss der Spieler eine Runde aussetzen.

Außerdem gibt es Felder, bei denen man ein wichtiges historisches Thema oder eine Person frei wählen kann und Felder mit Anweisungen (z. B. *move three forward*). Aufgaben für die **JOKER**-

¹ Im Folgenden nur noch „Schüler“ genannt.

Felder können vor dem Spiel im Plenum gesammelt oder von der Lehrkraft vorgegeben werden (z. B. ein Lied singen, Sit-ups machen).

Auch für dieses Spiel muss pro Gruppe ein **Schiedsrichter** bestimmt werden. Er überwacht die Zeitvorgabe für die Erklärung der Schlüsselbegriffe und die Richtigkeit der Erklärungen. Hierzu kann er gegebenenfalls die Erwartungshorizonte zu den Materialien M 6–M 8 verwenden.

Welche Möglichkeiten zur Differenzierung gibt es?

„Talk at 6“: Je nach Kenntnisstand der Lerngruppe kann den Schülern das Blatt mit den Redemitteln (M 4) ausgeteilt werden. Man kann das Spiel erleichtern, indem man den Spielern erlaubt, das Blatt mit den *Keywords* und *Dates and Facts* zu verwenden.

Anstatt die Spielgruppe einen Schiedsrichter auswählen zu lassen, kann das auch durch die Lehrkraft geschehen.

Grundsätzlich können alle Inhalte von der Lehrkraft vorgegeben werden, wodurch die Vorbereitungsphase des Spiels seitens der Schüler entfällt.

„Let’s talk about ...“: Auch hier kann das Blatt mit den Redemitteln (M 4) als Hilfe an die Schüler ausgegeben werden.

Bei Bedarf kann die Zeit zur Erklärung eines Begriffs (30 Sekunden) gekürzt oder verlängert werden.

Welche Variationsmöglichkeiten gibt es?

Für beide Spiele bieten sich folgende Variationen an:

- Die Lerngruppe wird geteilt. Ein Teil legt jeweils für den anderen Teil Schlüsselwörter, Themen, Ereignisse etc. fest („Talk at 6“) oder befüllt den Spielplan mit Schlüsselbegriffen („Let’s talk about ...“).
- Die Spiele können im Anschluss ausgewertet werden (Welche Aspekte/Begriffe haben Probleme bereitet? Haben sich weitere Fragen ergeben?). Es ist sinnvoll, dafür noch einen oder mehrere Beobachter zu benennen, da der Schiedsrichter sonst zu viele Aufgaben hat.

Was muss ich für die Spiele vorbereiten?

„Talk at 6“:

- Die Arbeitsblätter im Klassensatz kopieren
- Würfel je nach Anzahl der Gruppen mitbringen

„Let’s talk about ...“:

- Spielpläne je nach Anzahl der Gruppen auf DIN-A3 kopieren
- Würfel je nach Anzahl der Gruppen mitbringen
- Gegebenenfalls Erwartungshorizonte für die Schiedsrichter kopieren

Verlaufsübersicht zur Reihe

1. **Spiel:** Talk at 6
 2. **Spiel:** Let's talk about ...

Verlaufsübersicht zu den Spielen

1. Spiel: Talk at 6

Material	Verlauf
M 1	Talk at 6! / Sammeln von sechs Oberthemen zu einem beliebigen Thema, das wiederholt werden soll; Ergänzen möglichst zahlreicher Schlüsselbegriffe und Daten und Fakten zu den Oberthemen in Einzel- oder Partnerarbeit
M 2	Talk about the French Revolution! / Sammeln möglichst zahlreicher Schlüsselbegriffe und Daten und Fakten zu den vorgegebenen Oberthemen zur Französischen Revolution
M 3	Rules of the game / Besprechen der Spielregeln im Plenum
M 4	How to talk / Austeilen einer Redemittelliste je nach Bedarf der Lerngruppe

2. Spiel: Let's talk about ...

Material	Verlauf
M 5	How it works / Besprechen der Spielregeln im Plenum
M 6–M 8	Playing the game / Spielen des Spiels „Let's talk about ...“ für die Klassen 8, 9 oder 10
M 9	Other topics / Erstellen eines Spielplans für andere Themen mithilfe des Blanko-Spielplans

Materialübersicht

1. Spiel: Talk at 6

- M 1 (Ab) Talk at 6 – Collecting contents
 M 2 (Ab) Talk at 6 – The French Revolution
 M 3 (Tx) Talk at 6 – Rules of the game
 M 4 (Tx) How to talk during the game

2. Spiel: Let's talk about ...

- M 5 (Tx) "Let's talk about ..." – Rules of the game
 M 6 (Sp) Let's talk about ... History class 8
 M 7 (Sp) Let's talk about ... History class 9
 M 8 (Sp) Let's talk about ... History class 10
 M 9 (Sp) Let's talk about ... – Blank template

Ab: Arbeitsblatt – Sp: Spiel – Tx: Text



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Roll the Dice! Games to Talk about History (Bilinguale
Geschichte)*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

