

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

The Werewolves of Millers Hollow

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



The Werewolves of Millers Hollow

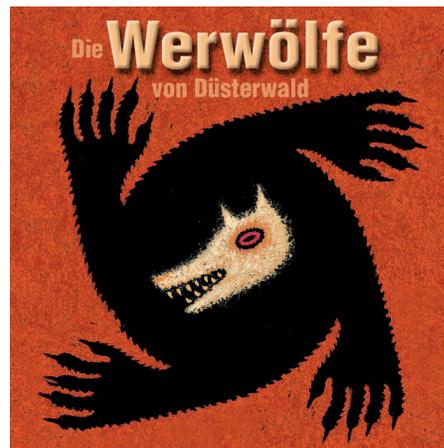
Ein beliebtes Partyspiel zur Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten nutzen (Klassen 9/10)

Ein Beitrag von Sylvia Schmidt, Ulm

Illustriert von Julia Lenzmann, Stuttgart und Oliver Wetterauer, Stuttgart

Die Materialien

- M 1: A village called Millers Hollow
- M 2: Describing a place and its atmosphere
- M 3: The rules and a mediation exercise
- M 4: Getting to know the characters
- M 5: Who is who? – Understanding the roles
- M 6: Moderator's script
- M 7: How to blame someone
- M 8: Language aid – players
- M 9: Language aid – moderator
- M 10: Inventing a new character
- M 11: Evaluating your performance



© Asmodee GmbH

Lügen, bluffen oder ehrlich überzeugen: Beim Kampf Dorfbewohner gegen Werwölfe ist sicherer Umgang mit der englischen Sprache gefragt!

Das Wichtigste auf einen Blick

Kompetenzen:

- Vermutungen äußern
- diskutieren
- eine Spielanleitung auf Englisch verstehen und ins Deutsche sprachmitteln
- sich in eine Rolle hineinversetzen
- Bilder und Personen beschreiben

Dauer:

Spielzeit ca. 30 Minuten
Einführung 30 Minuten, Weiterarbeit individuell

Niveau:

Klassen 9/10

Einbettung:

lehrwerkunabhängig einsetzbar
für Vertretungsstunden geeignet

Worum geht es?

Das Spiel „Die Werwölfe von Düsterwald“, das manchen vielleicht als „Mord im Dunkeln“ bekannt ist, lernte unsere Autorin im Herbst 2013 auf einem SMV-Jahresplanungswochenende kennen: „Eigentlich dachten wir, dass wir die Abende mit DVDs oder individuellen Aktivitäten verbringen würden. Am ersten Abend aber schlug der begleitende Sozialarbeiter das Werwolf-Spiel vor. Er hatte zwei Kartensätze dabei und los ging es. Nach einer kurzen Einführung und der ersten Spielrunde waren etwa 30 Schülerinnen und Schüler¹ sowie mein Kollege und ich hin und weg! Wir schauten während diesem Wochenende keinen einzigen Film, sondern verbrachten jeden Abend mehrere Runden mit den „Werwölfen“. Für mich persönlich macht die Faszination des Spiels die Einfachheit (geringer Materialaufwand), die Spannung, die Gruppendynamik und der kommunikative Anspruch aus. Ich habe das Spiel dann mit meiner eigenen 9. Klasse gespielt. Vielen war es bekannt und ich war verblüfft, dass die Jugendlichen das Spiel anderen schüleraffinen Tätigkeiten wie Filmegucken oder Chillen vorzogen.“

Also dachte sich unsere Autorin: Das sind doch die besten Voraussetzungen, um eine Spielidee gewinnbringend für die Entwicklung unterschiedlicher kommunikativer Kompetenzen in der Fremdsprache zu nutzen. Und siehe da: Auch im Englischunterricht waren die Schüler mit Begeisterung bei der Sache – und wandten die englische Sprache wie selbstverständlich an. Neben der spielerischen kommunikativen Komponente eröffnet die Spielstruktur vielfältige Möglichkeiten, um grundlegende fremdsprachliche *skills* wie *mediation*, *writing* und *discussing* weiterzuentwickeln.

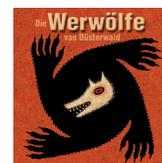
¹ Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

So setzen Sie die Materialien ein

Vorbereitung

Je nach Klassengröße benötigen Sie ein oder zwei Kartensets des Spiels „Die Werwölfe von Düsterwald“ von Lui-Même, erhältlich bei Asmodee für 9,99 € oder über andere Anbieter.

Ein Kartenset ist für 8–18 Spieler geeignet.



© Asmodee GmbH

Spielverlauf

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter (zunächst Sie, später ein Schüler) teilt jedem Mitspieler eine Rollenkarte aus. Die Mitspieler betrachten diese kurz, zeigen sie niemandem (!) und legen sie vor sich auf den Boden. Wenn Sie das Spiel das erste Mal spielen, besprechen Sie die **Spielregeln (M 3)** und die **Rollen (M 4)** im Plenum.

Das Spiel besteht aus zwei Phasen: der Nachtphase und der Tagphase. Während der **Nachtphase** beschreibt der **Spielleiter** mithilfe des **Skripts (M 6)** ein immer wiederkehrendes Ritual. In dieser Phase suchen sich die Werwölfe ihr Opfer aus und die anderen Sonderrollen werden aufgerufen. Achtung: Immer nur die aufgerufenen Personen öffnen die Augen und keiner (außer dem Spielleiter) spricht!

In der darauffolgenden **Tagphase** erfahren die Spieler, wer letzte Nacht den Werwölfen zum Opfer fiel. Nun geht es darum, die Werwölfe zu finden. In der **morning discussion** stellen die Spieler Vermutungen an, müssen sich verteidigen und evtl. als Werwolf gezielt von sich ablenken. Dem Spielleiter sowie den Spielern stehen hier **language aids (M 8 und M 9)** zur Verfügung. Der von der Mehrheit bestimmte Schuldige wird verurteilt, muss seine Rollenkarte zeigen und scheidet aus dem Spiel aus. Das Spiel endet, wenn alle Werwölfe enttarnt oder alle Dorfbewohner getötet wurden.

Tipps für den Spielleiter

Der Spielleiter sollte nicht mit im Stuhlkreis sitzen, sondern **sich im oder um den Kreis herum bewegen**. So ist er flexibler, zum Beispiel um den beiden Liebenden per Druck auf die Schulter ihre Rolle mitzuteilen. Außerdem vermeidet er so, zu auffällig in die Richtung der aufgerufenen Rolle zu sprechen, was den jeweiligen Spieler entlarven könnte. Die Karte, die die Seherin sehen möchte, sollte er sehr vorsichtig umdrehen, um **verräterische Geräusche** zu vermeiden. Das Spiel lebt von der Stimmung, die der Spielleiter durch seine **Stimme** erzeugt.

Kartenverteilung

Ein Spiel besteht aus 24 Karten: 4 Werwölfe, 13 Dorfbewohner, 1 Seherin, 1 Hexe, 1 Amor, 1 Jäger. Die Karten Dieb, Mädchen und Hauptmann werden für diese Einheit nicht benötigt. Bei 18 Spielern empfiehlt sich folgende Verteilung: 10 Dorfbewohner, 4 Werwölfe, 4 Sonderrollen. Passen Sie die Rollen entsprechend der Klassengröße an.

Materialeinsatz

Inwieweit Sie die didaktisierten Materialien dieser Einheit nutzen, hängt von Ihrer Lerngruppe ab bzw. davon, welche **Schwerpunkte** (kreatives Schreiben, Textverständnis, Wortschatzarbeit, Evaluation, *English for fun*) Sie setzen möchten. Die unabdingbaren Materialien zur Durchführung des Spiels sind in der Tabelle grau hinterlegt.

Material	Verlauf	Checkliste
M 1	A village called Millers Hollow / text card: teacher / Farbfolie und Begleittext zur Einstimmung	evtl. Kerze, Grusel-Musik und Abspielgerät
M 2	Describing a place and its atmosphere / sich in einem kreativen Schreibprozess in die Szene hineinversetzen	Wörterbücher
M 3	The Werewolves of Millers Hollow – rules / eine Spielanleitung verstehen und ins Deutsche mitteln	M 3 im Klassensatz, ggf. Folienkopie
M 4	Getting to know the characters / Übersicht über und Beschreibung der Rollen	M 4 auf Folien und ggf. im Klassensatz
M 5	Who is who? – Understanding the different roles / den Rollen ihre Funktion zuordnen	M 5 im Klassensatz
M 6	Moderator's script / text card: teacher / Text des Spielleiters für die Nachtphase	M 6 1x kopiert
M 7	How to blame someone / mögliche Argumente für die <i>morning discussion</i> kennenlernen und für die eigene Begründung und Entscheidung nutzen	M 7 im Klassensatz
M 8	Language aid – players / sprachliches Gerüst für die Spieler während der <i>morning discussion</i>	M 8 im Klassensatz oder nach Bedarf
M 9	Language aid – moderator / sprachliches Gerüst für den Spielleiter während der <i>morning discussion</i>	M 9 1x kopiert
M 10	Inventing a new character / eine Person erfinden und beschreiben (<i>creative writing</i>)	M 10 im Klassensatz
M 11	Evaluating your performance / Feedbackbogen	M 11 im Klassensatz

Hinweise und Erwartungshorizonte zu den Materialien finden Sie ab Seite 15.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

The Werewolves of Millers Hollow

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

