

«ALL FOR ONE»: ERKLÄRE MIT NUR EINEM WORT

Comment entraîner le vocabulaire nouvellement appris de manière ludique ? Je présente ici une alternative aux jeux bien connus comme Tabu, Pictionary ou la pantomime : «*All for one*». Ici, toute la classe travaille en équipe de manière coopérative, et il faut une bonne dose de stratégie, d'astuce et de créativité. En effet, les élèves se donnent mutuellement des indices sur un mot clé. Mais attention : chaque indice ne peut être utilisé qu'une seule fois, sinon il est éliminé. Sauf s'il est utilisé dans deux langues différentes.

● Sara Rodríguez | PH FHNW



Sara Rodríguez doziert an der PH FHNW Fachdidaktik Spanisch und unterrichtet am Gymnasium Liestal Spanisch und Geschichte.

Anleitung

- Die Lehrperson notiert sich im Vorfeld mehrere für ihren Unterricht relevante Suchbegriffe in der jeweiligen Unterrichtssprache – idealerweise ein Suchbegriff pro Schüler:in.
- Die Klasse spielt als Team. Mit der Lehrperson wird im Vorfeld festgelegt, wie viele der Begriffe insgesamt erraten werden müssen, um als Team zu gewinnen.
- Die Lehrperson kann zusammen mit der Klasse abmachen, was der Preis ist, wenn die Klasse die Anzahl der festgelegten Begriffe errät.
- In jeder Spielrunde muss jeweils ein anderes Klassenmitglied einen **Suchbegriff** erraten.
- Dazu muss sie oder er kurz das Unterrichtszimmer verlassen. Die Lehrperson teilt der Klasse den **Suchbegriff** mit.
- Nun sucht die Klasse zu zweit oder zu dritt (je nach Klassengrösse) jeweils ein **Hinweiswort**, mit dem der richtige Suchbegriff erraten werden kann.
- Jede Gruppe notiert ihr **Hinweiswort** auf eine Karte.

Regeln für das Hinweiswort

Es darf nur ein einzelnes Wort sein; mehrere Wörter und Sätze sind nicht erlaubt.

Das Hinweiswort darf in irgendeiner den Schüler:innen bekannten Sprache sein. Übersetzungen des Suchbegriffs sind hingegen nicht erlaubt.

Das Hinweiswort soll nicht zu offensichtlich sein, denn wenn dieses von mehr als einer Gruppe präsentiert wird, darf es nicht verwendet werden.

- Nach einer kurzen Besprechung halten alle Gruppen ihre Karten hoch. Kommt zwei Mal dasselbe Hinweiswort vor, müssen beide Karten weggelegt werden. Je mehr Hinweiswörter doppelt vorkommen, desto weniger Hinweise erhält die Person, die den gesuchten Begriff erraten muss.
- Kommt dasselbe Hinweiswort in mehreren Sprachen vor, darf es nur in einer Sprache verwendet werden. Hier ein Beispiel:

schmücken	Weihnachten	Weihnachten
Nadeln	forest	Wald
	TANNENBAUM	

Abb. 1

Der gesuchte Begriff ist «Tannenbaum». Das Hinweiswort «Weihnachten» wird ausgeschieden, weil es von zwei Gruppen vorgeschlagen wurde. Eines der Hinweiswörter «Wald» oder «forest» bleibt im Rennen, weil es zwar doppelt, aber in zwei verschiedenen Sprachen genannt wurde. Die Person, die den Begriff «Tannenbaum» erraten muss, hat nun drei Hinweiswörter zur Verfügung: «Nadeln», «forest» und «schmücken».

- Nachdem die doppelten Hinweiswörter weggelegt wurden, darf das Klassenmitglied draussen wieder ins Zimmer kommen.
- Es versucht nun mithilfe der übriggebliebenen Hinweiswörter den gesuchten Begriff zu erraten. In der Regel hat man nur einen Versuch, den Suchbegriff zu erraten. Es können aber auch mehrere Versuche sein, wenn dies vorher abgemacht wurde.
- Im Vorfeld muss abgesprochen werden, auf welcher Sprache der Begriff erraten werden muss. Eventuell sind mehrere Sprachen erlaubt.
- Das Spiel «All for one» kann am Stück oder bei grossen Klassen aufgeteilt in mehreren Lektionen gespielt werden.

Spielvarianten für schwächere Klassen

- Es können mehrere Wörter oder sogar Sätze als Hinweise gegeben werden.
- Das Themengebiet kann stark begrenzt werden. Es können zum Beispiel nur Begriffe zum Thema «Essen» gesucht werden.

Spielvarianten für stärkere Klassen

- Die Verwendung der Erstsprache ist nicht erlaubt.
- Es dürfen nur Hinweise in der jeweiligen Unterrichtssprache gegeben werden.
- Die Hinweise können auf bestimmte Wortarten beschränkt werden. So werden je nach Vorgabe nur Verben, Nomen oder Adjektive als Hinweise benutzt.
- Gleiche Hinweise in verschiedenen Sprachen werden ebenfalls disqualifiziert.

Die Schüler:innen lernen bei diesem Spiel, sowohl gesuchte Wörter zu finden wie auch Hinweise zu geben, um die gesuchten Wörter zu finden. So aktivieren sie thematische Wortgruppen in den ihnen bekannten Sprachen. Die Schüler:innen kennen dieses Vorgehen von Spielen wie Tabu oder Montagsmaler.

Neu in diesem Spiel ist, dass man bei der Findung des Suchbegriffs strategisch und kreativ vorgehen muss: Entscheidet man sich für einen einfachen, offensichtlichen Hinweis, riskiert man, dass auch andere Gruppen dieses Hinweiswort nennen und es so aus dem Rennen fällt. Schliesslich sollen möglichst alle Hinweiswörter zum Erraten des Suchbegriffes benutzt werden können.

Dieses Spiel ist eine abweichende Form des Gesellschaftsspiels «Just One» von Roudy, L./Sautter, B., Verlag Repos Production, 2019.

Anders als das Original ist «All for one» mehrsprachig und bietet viel mehr Optionen und Alternativen, um es mit grösseren Schulklassen im Fremdsprachenunterricht zu spielen. Viel Spass beim Ausprobieren!