

## Englisch lernen mit Ihren Kindern und Jugendlichen: Spiele entwickeln und spielen, um Englisch zu üben

Spiele wie unser Word Match stärken den Wortschatz auf spielerische Weise



Kinder können mit Betreuern oder Lehrern zusammenarbeiten, um Nomen- und Adjektivkarten für das Spiel Word Match zu erstellen und dann gemeinsam Vokabeln zu üben.

Von Kate Will, M.A., Fidelity Coordinator, Iowa Reading Research Center

Wortlernspiele sind ein beliebtes Werkzeug für Menschen, um sich mit neuen Wörtern vertraut zu machen, um ihren Wortschatz zu erweitern, wie die Zunahme von Wortlern-Handyspielen und -Puzzles zeigt. Brett- und Kartenspiele (und deren mobile Versionen) wie Scrabble, Taboo, Catch Phrase, Apples-to-Apples und andere, die nicht speziell Wortlernspiele sind, können jedoch auch verwendet werden, um das Wortlernen zu verstärken. Das Sammeln von Punkten und Belohnungen, die Aufregung des Wettbewerbs und die Interaktion mit anderen Spielern sind alles Komponenten von Spielen, die für die Spieler motivierend sind. Aufgrund dieser Eigenschaften wird das Spielen von Spielen als eine wirksame Strategie angesehen, um das Wortlernen für Englischlerner zu stärken (Townsend, 2009). Durch Spiele zu Hause oder in der Schule als Ergänzung zum expliziten Unterricht können Sie und Ihre Kinder oder Schüler gemeinsam Englisch üben und dabei Spaß haben.

Sie müssen keine Markenkarte oder ein Brettspiel zur Hand haben, um die Vorteile eines Spiels zu nutzen. Sie können einige Spiele zu Hause selbst erstellen und dabei Ihr Vokabelwissen erweitern.

[iowareadingresearch.org](http://iowareadingresearch.org)

 @IAReading |  @iowareadingresearchcenter

In diesem Beitrag wird ein neues Wortfindungs-Kartenspiel besprochen, die Schritte zum Selbermachen des Spiels erklärt und einige Möglichkeiten beschrieben, wie das Spiel das Wortlernen verstärkt.

## Wie spielt man “Word Match”

Das Ziel dieses neuen Spiels namens „Word Match“ (für Personen ab zwölf Jahren) ist es, verwandte Substantive und Adjektive zu finden. Das Spiel enthält zwei Arten von Karten: Nomenkarten und Adjektivkarten. Jede Nomenkarte enthält den Namen einer bekannten Person, eines Ortes oder einer Sache (zB Rosa Parks, der Strand, Yellowstone National Park oder der erste Schultag) sowie eine Definition oder Beschreibung des Nomens. Jede Adjektivkarte enthält ein Wort, das ein Nomen beschreibt (zB glamourös, friedlich, sauber, freundlich) sowie eine unvollständige Liste von Synonymen für dieses Wort. Einige Beispiele für beide Arten von Karten sind in Abbildung 1 unten dargestellt.

### Abbildung 1: Beispiel für Nomen- und Adjektivkarten



Um Word Match zu spielen, decken Sie alle Nomen- und Adjektivkarten auf, damit alle Spieler die Wörter auf jeder Karte lesen können. Die Spieler wählen abwechselnd eine Nomenkarte und eine Adjektivkarte aus, die die Person, den Ort oder das Ding auf der Nomenkarte beschreibt. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel und dreht im Uhrzeigersinn weiter. Wenn sich ein Spieler für sein Spiel entschieden hat, nimmt er die beiden Karten auf und legt sie für alle Spieler sichtbar aus. Die anderen Spieler müssen zustimmen, dass die beiden Karten übereinstimmen. Aus den Karten in Abbildung 1 könnte ein Spieler beispielsweise das Substantiv „der Strand“ und das Adjektiv

„friedlich“ wählen. Wenn die Mehrheit der Spieler mit der Paarung von Substantiv und Adjektiv einverstanden ist, behält der Spieler, der das Paar ausgewählt hat, beide Karten. Das Ziel ist es, so viele Karten wie möglich zu sammeln.

Da das Spiel bewusstes Nachdenken über Wortbedeutungen beinhaltet und Assoziationen zwischen Wörtern herstellt, kann es ein nützliches Werkzeug sein, um Wortschatzfähigkeiten zu üben. Darüber hinaus werden Sie durch das Erstellen Ihrer eigenen Kartensätze mit Nomen- und Adjektivkarten mehr Übung gewinnen und neue Wörter im Englischen lernen.

## Wie baut man “Word Match”

Um Word Match zu bauen, benötigen Sie Karteikarten oder kleine Zettel, die als Karten dienen. Du solltest zwei Kartenfarben haben, um zwischen Substantivkarten und Adjektivkarten zu unterscheiden. Zum Beispiel könnten alle Nomenkarten rot und alle Adjektivkarten grün sein. Sie können farbiges Papier oder farbige Marker verwenden, um zwischen den beiden Kartenarten zu unterscheiden. Wir haben auch Kartenvorlagen zum Schreiben oder Beschreiben und Ausdrucken beigefügt (siehe „Ergänzende Materialien für Familien“ unten).

Um die Adjektivkarten zu erstellen, lassen Sie Ihre Kinder oder Schüler sich so viele englische Adjektive wie möglich ausdenken. Sie schreiben auf jede Adjektivkarte ein Adjektiv. Unter dem Adjektiv sollten sie mehrere Synonyme oder Wörter mit ähnlichen Bedeutungen schreiben. Zum Beispiel könnten sie für das Adjektiv „freundlich“ die Synonyme „freundlich“, „nett“ und „warm“ schreiben, wie unten in Abbildung 2 gezeigt. Wenn sie Schwierigkeiten haben, Synonyme für die Adjektive zu finden, können sie nach ihnen suchen in einem Online-Thesaurus. Wenn Sie mehr Adjektivkarten als Nomenkarten haben, wird es den Spielern leichter fallen, geeignete Adjektive zu finden, die die Nomen genau beschreiben.

Abbildung 2: Beispiele von Adjektivkarten



Als nächstes können Sie die Nomenkarten erstellen. Lassen Sie Ihre Kinder oder Schüler sich so viele englische Nomen wie möglich ausdenken und schreiben Sie ein Nomen auf jede Nomenkarte. Um Ideen zu generieren, können Sie diese Fragen stellen:

- Wohin gehen Sie am liebsten?
- Wohin würden Sie gerne in Zukunft gehen?
- Welche Leute sehen Sie jeden Tag?
- Welche berühmten Leute würden Sie gerne treffen?
- Wer sind Ihre Lieblingsfiguren aus Büchern oder Filmen?
- Was sind Ihre Lieblings Speisen, Sportarten, Bücher, Filme oder Fernsehsendungen?

Lassen Sie Ihre Kinder oder Schüler unter das Nomen auf der Karte eine Beschreibung oder Definition des Nomens schreiben. Eine Beschreibung von „der Strand“ könnte beispielsweise „der sandige Bereich an einem Ozean oder einem See“ sein, wie unten in Abbildung 3 zu sehen. Diese Beschreibung unterstützt Spieler, die mit einem bestimmten Wort nicht vertraut sind.

**Abbildung 3: Beispiele für Nomenkarten**





## Alphabetisierungsvorteile von „Word Match“

### Morphologische Bewusstheit

Morpheme (wie das *-ly* in „quickly“ oder das *-ed* in „listened“) sind die kleinsten Bedeutungseinheiten in einem Wort. Beispiele für Morpheme sind Präfixe (Affixe, die vor einem Wurzel- oder Basiswort angehängt werden), Wurzeln (der Hauptbestandteil eines Wortes; z.B. „port“ im Wort „transport“) und Suffixe (Affixe, die nach einem Stamm- oder Basiswort angehängt werden). Morphologische Bewusstheit hilft den Lernenden, Ähnlichkeiten in der Bedeutung zwischen Wörtern zu erkennen, die unterschiedliche Wurzeln, aber dieselben Affixe haben z.B. (“quickly” und “softly”), oder Bedeutungsunterschiede zwischen Wörtern, die dieselbe Wurzel, aber unterschiedliche Affixe haben (z. B. “listened” und “listening”). Wenn Englischlerner die Bedeutung von Morphemen und die Art und Weise verstehen, wie die Morpheme kombiniert werden können, um Wörter zu bilden oder zu modifizieren, kann sich ihre Fähigkeit verbessern, die Bedeutung unbekannter Wörter zu entziffern (Davidson, 2014).

Vokabularstrategien, die sich auf morphologische Bewusstheit konzentrieren, haben sich für Englischlerner als besonders vorteilhaft erwiesen (Brandes & McMaster, 2017). Wortvergleichsspiele wie Word Match können dabei helfen, die Aufmerksamkeit der Spieler auf Morpheme zu lenken. Beim Erstellen der Adjektivkarten können Sie und Ihre Kinder oder Schüler auf Muster in den Wortendungen achten. Die Adjektivkarten können beispielsweise ähnliche Endungen wie *-ous*, *-ful*, *-ical* und *-able* verwenden. Nomenkarten können auf *-ist*, *-er* oder *-ian* enden. Machen Sie beim Spielen auf diese Suffixe aufmerksam. Sie können zum Beispiel fragen:

*I see you wrote the word “chemist”—what other words end in -ist?*

Den Spielern fallen vielleicht Wörter wie “hairstylist,” “bicyclist,” und “journalist” ein. Nachdem sie ähnliche Wörter identifiziert haben, bitten Sie sie, die Ähnlichkeiten zwischen den Wörtern zu finden. Mögliche Antworten sind:

*All of the words that end in -ist are people who work with certain things.*



Sie können diese Definition verstärken, indem Sie darauf hinweisen, dass die Dinge, mit denen die Leute arbeiten, in den Wurzeln der Wörter zu finden sind. Wenn Sie beispielsweise das Suffix -ist aus einem Wort wie “hairstylist” entfernen, bleibt ein Wort zurück, das “hairstyle.” sehr ähnlich sieht. Dies bedeutet, dass ein Friseur jemand ist, der mit Frisuren arbeitet. Sie sind die Leute, die in einem Friseursalon Haare schneiden. Die Aufmerksamkeit auf die Morpheme in Wörtern zu lenken, kann Sprachlernern helfen, die Wortbedeutungen selbst zu erkennen (Davidson, 2014).

Wenn Sie Muster in Wortenden finden, können Sie ein Suffix-Wörterbuch (siehe „Ergänzende Materialien für Familien“ unten) wie das in Abbildung 4 erstellen. Fügen Sie in der Spalte „Suffix“ eine Wortendung hinzu und zeichnen Sie Beispiele für Wörter auf, die das . enthalten Wortende in der Spalte „Beispiele“.

Bestimmen Sie in der Spalte „Sprachart“, ob es sich bei den Wörtern um Adjektive oder Substantive handelt. Versuchen Sie abschließend anhand Ihrer Beispielliste die Bedeutung des Morphems in der Spalte „Bedeutung“ herauszufinden

**Abbildung 4: Beispiel-Suffix-Wörterbuch**

Suffix	Beispiele	Sprachart	Bedeutung
-ous	dangerous, curious, ridiculous	Adjektiv	Voll von etwas
-ful	useful, respectful, beautiful	Adjektiv	Voll von etwas
-ical	historical, chemical, practical	Adjektiv	Von etwas
-ist	hairstylist, bicyclist, journalist	Nomen	Jemand, der mit etwas arbeitet
-er	teacher, dancer, writer	Nomen	Jemand, der eine bestimmte Aktivität ausführt
-ian	librarian, comedian, historian	Nomen	Jemand, der mit etwas arbeitet

## Verbindungen zu Hintergrundwissen herstellen

Psycholinguistische Theorien legen nahe, dass Lernende eine aktive Rolle bei der Konstruktion von Bedeutungen spielen, indem sie neue Wörter mit ihren eigenen Erfahrungen und ihrem Hintergrundwissen verankern (Carrell & Eisterhold, 1983). Hintergrundwissen kommt ins Spiel, wenn wir aufgefordert werden, ein neues Wort mit seinen Synonymen und Antonymen zu verbinden. Bitten Sie Ihre Kinder oder Schüler beim Erstellen der Adjektivkarten, so viele Synonyme wie möglich für jedes Adjektiv zu schreiben. Das Einfügen von Synonymen für das Wort auf der Karte unterstützt Spieler, die mit einem bestimmten Wort möglicherweise nicht vertraut sind, indem es mit bereits bekannten Wörtern mit ähnlichen Bedeutungen in Verbindung gebracht wird.



## Student Reading Success Through Research and Collaboration

Das Erstellen eigener Kartenspiele mit Nomen und Adjektiven kann Ihnen und Ihren Kindern oder Schülern auch helfen, kulturelles Wissen über Ihre Gemeinde zu entwickeln. Ziehen Sie beim Erstellen von Nomenkarten in Betracht, einige wichtige Personen, Orte oder Dinge einzubeziehen, die für Ihre Gemeinschaft relevant sind. Denken Sie an Ihre Lieblingsorte in Ihrer Stadt (z. B. Restaurants, Parks, Lebensmittelgeschäfte und Theater) oder an Orte, die Sie in Zukunft besuchen möchten. Word Match macht besonders viel Spaß, wenn Sie Verbindungen zu Ihrem eigenen Leben herstellen können. Dies wird den Spielern helfen, die Wortbedeutungen zu personalisieren und zu übernehmen, was für das Wortlernen von Vorteil ist (Townsend, 2009).

### Soziale Verbindungen

Es gibt Hinweise darauf, dass soziale Interaktion und Kollaboration die Entwicklung des Zweitsprachenvokabulars unterstützen können (Kim, 2008). Daraus folgt, dass Englischlerner Diskussionen über Vokabeln führen und kollaborativ an der Definition von Wörtern arbeiten sollten. Ein Wortvergleichsspiel wie Word Match ermutigt die Spieler, sich an Debatten über die von ihnen ausgewählten Wörter zu beteiligen. Nachdem ein Spieler beispielsweise ein Nomen- und Adjektiv-Paar vorgeschlagen hat, geben Sie ihm eine Minute Zeit, um seine Wahl zu begründen. Bitten Sie die Spieler, zu erklären, warum die identifizierte Adjektivkarte für das Nomen passend ist. Durch diese Diskussionen können die Spieler die Parameter der Verwendung eines Wortes besser verstehen – wann es angemessen ist und wann nicht.

Der Aufbau von Vokabeln scheint oft eine mühsame Aufgabe zu sein. Die Verwendung von Spielen als Wortlernstrategie zu Hause und im Klassenzimmer als Erweiterung des expliziten Unterrichts kann jedoch den Prozess unterhaltsamer machen. Das gemeinsame Erstellen und Spielen von Wortlernspielen macht die Erfahrung unvergesslicher und bedeutungsvoller.

### Referenzen

Brandes, D. R., & McMaster, K. L. (2017). A review of morphological analysis strategies on vocabulary outcomes with ELLs. *Insights Into Learning Disabilities*, 14(1), 53–72.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1165732.pdf>

Carrell, P. L., & Eisterhold, J. C. (1983). Schema theory and ESL reading pedagogy. *TESOL Quarterly*, 17, 553–573. <https://doi.org/10.2307/3586613>

Davidson, S. J. (2014). *Morphological analysis training for English language learners with reading difficulties* [Doctoral dissertation, University of California Riverside]. ProQuest Dissertations Publishing. <https://escholarship.org/uc/item/70c919st>

iowareadingresearch.org

 @IAReading |  @iowareadingresearchcenter



## Student Reading Success Through Research and Collaboration

Kim, Y. (2008). The contribution of collaborative and individual tasks to the acquisition of L2 vocabulary. *The Modern Language Journal*, 92(1), 114–130. <http://www.jstor.org/stable/25172996>

Townsend, D. (2009). Building academic vocabulary in after-school settings: Games for growth with middle school English-language learners. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53, 242–251. <https://doi.org/10.1598/JAAL.53.3.5>