

## Never Ever Lost for Words! Wichtige Begriffe des bilingualen Geschichtsunterrichts in Partnerarbeit umschreiben (Klasse 8–13)

Nach einer Idee von Sandra Schartner, Stammham  
 Illustriert von Julia Lenzmann, Stuttgart



What is my partner saying and thinking? In this game you need to listen carefully and work with the English language in a flexible way.

*Declaration of Independence, Civil Rights Movement, Ems Dispatch* – diese Begriffe kennen alle Schülerinnen und Schüler aus dem bilingualen Geschichtsunterricht. Aber können sie sie auch auf Englisch erklären? Und was passiert, wenn man zusammen mit seinem Partner zum Begriff *Civil Rights Movement* einen Satz bilden muss – immer abwechselnd, Wort für Wort? Und der Satz auch noch Sinn ergeben muss?

In diesem Spiel trainieren die Schüler ihren englischen Wortschatz, indem sie zentrale Begriffe aus dem Geschichtsunterricht umschreiben. Dabei üben sie das genaue Zuhören sowie einen flexiblen Umgang mit der englischen Sprache.

**Klassenstufe:** 8–13

**Dauer:** 1 Schulstunde oder kurze Spiel-einheiten (z. B. am Ende einer Unterrichtseinheit oder zur Wiederholung zentraler geschichtlicher Begriffe)

**Bereich:** Amerikanische Revolution, Französische Revolution, Geschichte der Afroamerikaner, Bismarck, soziale Frage

**Kompetenzen:**

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

## Didaktisch-methodisches Konzept

### Zur Auswahl der Themen und Begriffe

Die **Amerikanische Revolution**, die **Geschichte der Afroamerikaner**, die **Französische Revolution**, **Bismarck** und die **soziale Frage** sind wichtige Themen des bilingualen Geschichtsunterrichts der Mittelstufe. Außerdem werden sie in der Oberstufe noch einmal aufgegriffen und vertieft. Für das Spiel wurden deshalb zentrale Begriffe aus diesen Bereichen ausgewählt.

### Was bringt das Spiel für den bilingualen Geschichtsunterricht?

Im bilingualen Geschichtsunterricht sind Schüler häufig mit **abstrakten Begriffen** und zahlreichen **Namen** konfrontiert. Eine wichtige Kompetenz besteht darin, solche Begriffe auf **Englisch umschreiben** zu können. Die vorliegenden Materialien bieten einen spielerischen Anlass, den Lernwortschatz zu wichtigen Themen zu wiederholen und durch Umschreiben deren Verständnis zu festigen.

Während es bei Lerngruppen der Mittelstufe eher sinnvoll ist, das Spiel nur mit Karten zu einem Themenbereich im direkten Anschluss an die jeweilige Einheit zu spielen, kann in der Oberstufe auch mit Karten zu verschiedenen Themen gespielt werden. So werden die Schüler der Mittelstufe bekannten Begriffe aufgefrischt.

### Wie funktioniert das Spiel?

Die **Schüler** bilden zunächst **Paare**, anschließend bilden **drei Paare eine Spielgruppe**. Das jüngste Paar beginnt, zieht eine Karte und **umschreibt** den dort stehenden **Begriff** in einem Satz, wobei jeder Schüler **abwechselnd nur ein Wort sagen** darf. Die beiden anderen Paare der Spielgruppe versuchen, den **Begriff zu erraten**, und schreiben ihre Lösung auf einen Zettel.

Einen **Punkt** erhalten die Schüler, die den Begriff in einem korrekten Satz umschrieben haben, und diejenigen Paare, die den Begriff richtig erraten und aufgeschrieben haben.

Beispiel:

Das Diagramm zeigt ein Spielbeispiel mit der Karte 'guillotine'. Links ist eine Karte mit dem Titel 'guillotine' und einer Illustration von zwei Personen. Darunter steht: 'Words you could use: to execute so. – Reign of Terror – Louis XVI' und 'category: French Revolution'. Rechts sind zwei Spieler, 'Player 1' und 'Player 2', dargestellt. Player 1 hat die Wörter 'With', 'object', 'could', 'people', 'quickly.' in einer Spalte. Player 2 hat die Wörter 'this', 'you', 'execute', 'very' in einer Spalte. Pfeile verbinden die Wörter von Player 1 mit den Wörtern von Player 2. Ein Zettel unten rechts enthält die Lösung: 'With this object you could execute people very quickly.'

### Welche Kompetenzen werden gefördert?

Das Spiel fördert die Schüler dazu auf, **zentrale geschichtliche Begriffe** in korrekten Sätzen zu **umschreiben**. Dabei wenden sie den **themenrelevanten Wortschatz** an und festigen ihn. Aufgrund der **Interaktion im Tandem** müssen die Lernenden mit der **englischen Sprache** sehr **flexibel umgehen** und sich gegenseitig **sehr genau zuhören**.

### Welche Möglichkeiten der Differenzierung gibt es?

Bei Lerngruppen der Mittelstufe und schwächeren Lerngruppen der Oberstufe empfiehlt sich eine **Aufwärm-Runde**: In Partnerarbeit umschreiben die Schüler Begriffe **zunächst schriftlich** und tragen anschließend ihre Umschreibung vor. **Später** umschreiben die Schüler ihre Begriffe dann **lediglich mündlich**, wobei sie abwechselnd je ein Wort sagen. Hierbei können die **Satzanfänge (M 4)** helfen. Der **Würfel (M 2)** gibt vor, was die Schüler bei der Umschreibung berücksichtigen müssen (z.B.: "Use a relative clause!"). Sein Einsatz macht die Umschreibungen abwechslungsreicher, aber auch schwieriger. **Leistungsstärkere Schüler** nutzen zusätzlich die **Sichthülle (M 3)**, um die Worthilfen abzudecken.

### Was muss ich für das Spiel vorbereiten?

Die **Spielregeln (M 1)** werden auf Folie kopiert und die **Satzanfänge (M 4)** mehrmals vorbereitet. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad des Spiels werden pro Gruppe ein **Würfel (M 2)** und eine **Sichthülle (M 3)** gebastelt. Je nachdem, ob der Würfel eingesetzt wird und ob mit Karten aus verschiedenen Themenbereichen gespielt wird, müssen entsprechend die **Joker (M 5)** laminiert und ausgeschnitten werden. Die **Spielkarten (M 6–M 9)** zu den gewünschten Themen werden ebenfalls laminiert und ausgeschnitten. Gegebenenfalls müssen die **Blanko-Karten (M 10)** vorbereitet werden.

### Materialübersicht

M 1	(Tx)	Never ever lost for words! – Rules
M 2	(Ba)	Throw the dice!
M 3	(Ba)	Paper pocket
M 4	(Tx)	How to begin
M 5	(Sp)	Joker cards
M 6	(Sp)	Playing cards: American Revolution
M 7	(Sp)	Playing cards: French Revolution
M 8	(Sp)	Playing cards: History of African Americans
M 9	(Sp)	Playing cards: Bismarck/Social question
M 10	(Sp)	Make your own cards

**Ba:** Bastelvorlage – **Sp:** Spiel – **Tx:** Text

## M 1 Never ever lost for words! – Rule sheet

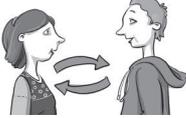
### Things to prepare

Get into pairs. Then get together in groups of six (three pairs). Prepare small pieces of paper and a pencil for each pair. Shuffle the playing cards.

### Idea of the game

You and your partner have to explain the word on the card together. Both of you make a sentence together. Each one of you adds a word in turn<sup>1</sup>. Here's an example:

**democracy**



Words you could use:  
government • to vote •  
to participate

category: American Revolution

**Player 1**                      **Player 2**

It's                                      a

form                                    of

government                        where

people                                participate

by                                        voting.

It's a form of government where people participate by voting.

Or:  
In a state like this every citizen has the right to elect the parliament and the government.

### How to play

1. The youngest pair goes first. Draw a card. Explain the word on the card by making a sentence word by word.
2. The other players have to guess the word. As soon as they think they know the word, they write it down in secret on a paper slip and turn it upside down. Now they can't take any more guesses. Don't shout out your guess!
3. Everybody has to wait until the pair who is explaining has finished their sentence. Then check the answers. Who got the correct word?

### Who gets a point?

- The pair who described the word – if they made a complete and correct sentence and somebody guessed it, or if they made a complete and correct sentence and nobody guessed it but you all decide that the sentence was correct.
- The pair who guessed the correct word.

### Joker cards

#### Draw another card!

If you don't want to explain the word on the card (e. g. because it's too difficult), draw a new card and explain the new word.

#### Choose your favourite category!

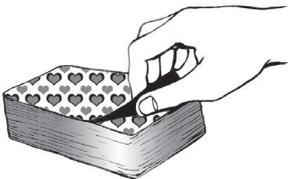
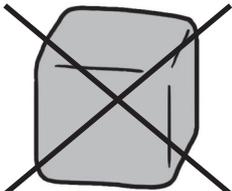
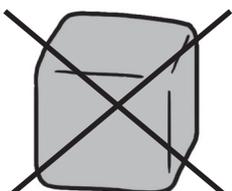
Now you choose the category for the next word you explain.

#### Skip the dice!

Make a sentence without the rules on the dice.

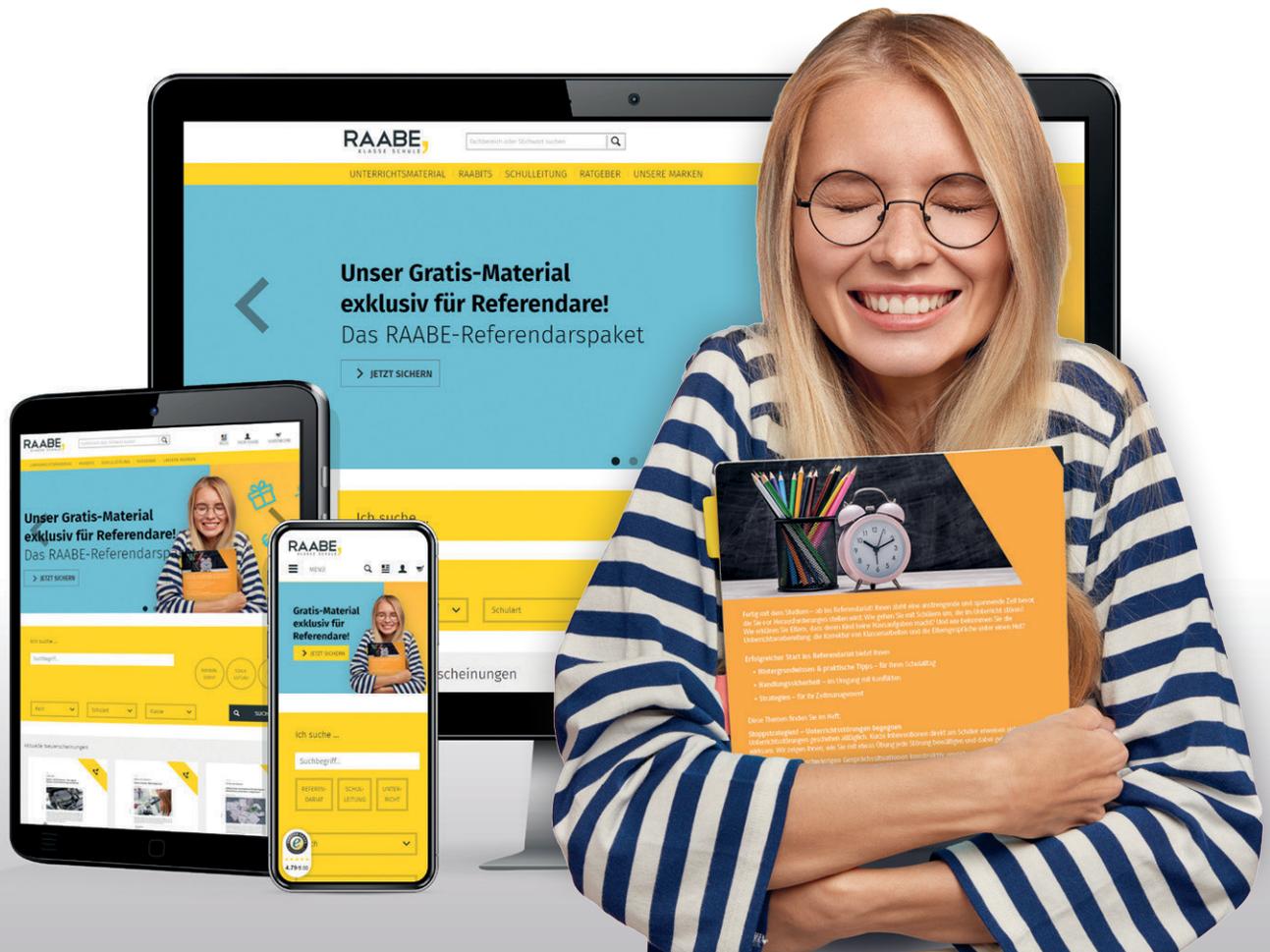
<sup>1</sup> in turn: abwechselnd

M 5 Joker cards

<p><b>JOKER</b></p> <p>Take another card!</p> 	<p><b>JOKER</b></p> <p>Choose your favourite category!</p> 	<p><b>JOKER</b></p> <p>Skip the dice!</p> 
<p><b>JOKER</b></p> <p>Take another card!</p> 	<p><b>JOKER</b></p> <p>Choose your favourite category!</p> 	<p><b>JOKER</b></p> <p>Skip the dice!</p> 
<p><b>JOKER</b></p> <p>Take another card!</p> 	<p><b>JOKER</b></p> <p>Choose your favourite category!</p> 	<p><b>JOKER</b></p> <p>Skip the dice!</p> 

# Sie wollen mehr für Ihr Fach?

## Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



✓ **Über 5.000 Unterrichtseinheiten**  
sofort zum Download verfügbar

✓ **Webinare und Videos**  
für Ihre fachliche und  
persönliche Weiterbildung

✓ **Attraktive Vergünstigungen**  
für Referendar:innen  
mit bis zu 15% Rabatt

✓ **Käuferschutz**  
mit Trusted Shops

Jetzt entdecken:  
**www.raabe.de**

