

Die Aktionsform Domino funktioniert wie das allseits bekannte Gesellschaftsspiel, mit dem Unterschied, dass sich auf den Steinen bzw. Kärtchen keine Punkte befinden, sondern Begriffspaare bzw. zusammengehörigende Ausdrücke o.Ä.

1 Einsatzmöglichkeiten

- zur Aktivierung von Vorwissen
- zur Wiederholung und Festigung von schon bekannten Inhalten
- zur Erarbeitung von Begriffen, Wortfeldern und Wortfamilien u.Ä

2 So wird's gemacht

- Das Plenum wird in Gruppen aufgeteilt (höchstens fünf TN pro Gruppe), und die „Spielplätze“ werden vorbereitet.
- Anschließend werden die Regeln zum Spiel erklärt und am → M Flipchart visualisiert, sodass sie während der ganzen Spielphase sichtbar sind. Alternative: Die Regeln stehen auf einem Arbeitsblatt, das an jedem Spielplatz ausliegt.

Regeln

- Jeder Mitspieler und jede Mitspielerin bekommt fünf Kärtchen und legt sie offen vor sich hin.
- Eine Karte wird offen in die Mitte gelegt. Wenn dann noch Kärtchen übrig sind, werden diese verdeckt auf den Tisch gelegt.
- Der älteste (oder der jüngste, der größte, der kleinste ...) TN beginnt und legt einen Stein an, der inhaltlich zu dem in der Mitte liegenden passt (verschiedene Möglichkeiten siehe 3. Didaktisch-methodische Hinweise). Er kann an beiden Seiten anlegen und

muss seine Entscheidung begründen.

- Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Kann ein TN nicht anlegen, muss er in der Mitte ein Kärtchen ziehen. Er ist erst wieder in der nächsten Runde an der Reihe. Liegen in der Mitte keine Kärtchen mehr, wird er einfach ausgelassen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Hat ein TN alle Kärtchen aufgebraucht, wird die Runde zu Ende gespielt.
- TN, die keine Kärtchen mehr haben, haben gewonnen.
- Gemeinsam werden die restlichen Kärtchen noch angelegt.

3 Didaktisch-methodische Hinweise

Der SL muss genügend Domino-Sätze vorbereiten, die jeweils mindestens aus 26 Kärtchen bestehen sollten. Als Aufdruck für die Kärtchen gibt es verschiedene Möglichkeiten, z.B. siehe Tabelle 1.

Wörter, Ausdrücke etc. sollten, sofern das möglich ist, in einem inhaltlichen Zusammenhang stehen, sodass die einzelnen Elemente von den TN schon im richtigen Kontext abgespeichert werden. Das erste und das letzte Kärtchen können je ein Leerfeld haben, wodurch die TN am Ende eine Rückmeldung bekommen, ob sie alle Begriffe richtig zugeordnet haben. Der SL kann außerdem,

VORTEILE & CHANCEN

- + durch die Spielsituation sind die TN hoch motiviert
- + sehr kommunikative Art, um Inhalte „abzuprüfen“
- + die Behaltensleistung seitens der TN wird durch die Aktivierung mehrerer Wahrnehmungskanäle verbessert

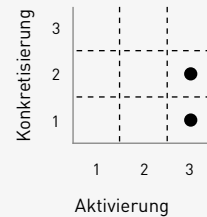
NACHTEILE & PROBLEME

- bei der Gruppenbildung können Probleme auftreten
- bei zu heterogenen Gruppen kann es zu Problemen kommen
- die Vorbereitung ist relativ material- und zeitaufwendig

LERNZIEL



NEUN-FELDER-TAFEL



SOZIALFORM



LERNPHASE



MATERIAL & MEDIEN

vorbereitete Dominosätze

VERWANDTE

10–15 Min

bis 30 TN



AKTIONSFORM

wenn alle fertig gespielt haben, im Plenum noch mal den einen oder anderen möglicherweise schwierigeren Begriff, Ausdruck o.Ä. abfragen.

Während des Spiels ergeben sich ständig Situationen, die die TN dazu veranlassen, noch mal über den Inhalt nachzudenken, eine Begründung zu beurteilen und ihr zuzustimmen oder eventuell zu widersprechen. Obwohl es sich bei dieser Aktionsform um ein sog. Drill-Spiel handelt, bietet es doch auch zahlreiche Kommunikationsanlässe.

Domino ist eine Aktionsform, die v. a. beim Sprachenlernen zum Einsatz kommen kann. Hier liegt der Schwerpunkt im Bereich *Wortschatz und Idiomatik*. Die TN finden Wortpaare, Ausdruckspaare, Wort-Bild-Paare und begründen ihre Entscheidungen. Sie bekommen Gelegenheit, Zustimmung oder Widerspruch

zu äußern. Außerdem müssen sie als Gruppe das Spiel organisieren. Da das ganze Spiel in der Zielsprache erfolgt, üben die TN also gleichzeitig ihr Hörverstehen und ihre mündliche Ausdrucksfähigkeit. Durch die Gruppenarbeit erweitern sich ihre sozialen Kompetenzen, da sie zum einen das Spiel „am Laufen“ halten müssen und zum anderen dafür sorgen müssen, dass die Regeln eingehalten werden. Außerdem bekommen sie eine Rückmeldung darüber, was sie (schon) können, auch im Vergleich zu den anderen Teilnehmenden.

Domino eignet sich jedoch auch für viele andere Lern-Bereiche und kann überall verwendet werden, wo zwei Komponenten einander gegenübergestellt werden können, z. B. siehe Tabelle 2.

Tabelle 1: Beispiele aus dem Lernbereich Fremdsprachen

| | |
|-------------------------|---------------------------------|
| Wort in der Zielsprache | Bild |
| Wort in der Zielsprache | deutsche Entsprechung |
| Wort in der Zielsprache | Beschreibung in der Zielsprache |
| Wort in der Zielsprache | Synonym in der Zielsprache |
| idiomatischer Ausdruck | deutsche Entsprechung |
| Redensart | deutsche Entsprechung |

Tabelle 2: Beispiele aus anderen Lernbereichen

| | |
|--|----------------------------------|
| Begriff (z.B. Bezeichnung für ein Bauteil im technischen Training) | Bild (z.B. des Bauteils) |
| Begriff | Definition |
| Gegenstand/Institution/Organ... | Funktion |
| Frage | Antwort |
| Rechnung | Lösung |
| Kategorie | Unterkategorie/Kategoriemitglied |

Literaturhinweise

Brenner/Brenner 2011; Hugenschmidt/Technau 2009; Schaefer 2011

Autorin

Stephanie Müller

