

Lerntabu

Oder: Ratespiele

Die TN wiederholen Fachbegriffe oder wichtige Wörter durch gegenseitiges spielerisches Erklären.

1 Einsatzmöglichkeiten

- zur Wiederholung von bereits erlerntem Wissen und Begrifflichkeiten
- um den Wettkampfgedanken fürs Lernen zu nutzen
- um spielerisch zu lernen
- um die Stimmung im Seminar aufzulockern

2 So wird's gemacht

Ähnlich wie in dem bekannten Gesellschaftsspiel „Tabu“ spielen die TN in Gruppen gegeneinander. Ziel des Spiels ist es, in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Begriffe zu erklären und zu erraten. Für jeden richtig erratenen Begriff erhält die Gruppe einen Punkt. Die Herausforderung liegt darin, wie es im Namen des Spiels schon anklingt, weitere Wörter, die häufig mit diesem Begriff verbunden sind, zu vermeiden. Wird eines der „verbotenen Wörter“ genannt, so scheidet die Karte aus, und der nächste Begriff auf einer neuen Karte muss erklärt und erraten werden. Die Gruppe erhält einen Minuspunkt. Es werden so lange Begriffe erraten, bis ein Team die Höchstpunktzahl erreicht hat.

Vorbereitung:

- Die Spielkarten können durch den SL oder durch die TN im Seminar vorbereitet werden. Suchen Sie hierzu Schlüsselbegriffe aus dem Seminar sowie je weitere 5 Unterbegriffe (z.B.

Synonyme, Antonyme etc.), die mit dem Oberbegriff eng verbunden sind.

- Der Vorteil, die Karten von den TN selbst entwickeln zu lassen, liegt darin, dass diese die Inhalte und Begrifflichkeiten des Seminars wiederholen und Zusammenhänge reflektieren.
- Tipp: Da es häufig zu Doppelungen kommen kann, empfiehlt es sich, vor dem Spielen die Karten zu sichten und auszusortieren. Für diesen Fall sollten Reservekarten vorbereitet werden.

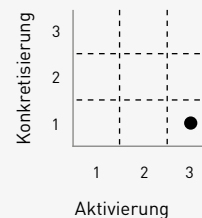
Durchführung:

- Die Spielregeln können Sie in Abhängigkeit von der Teilnehmerzahl, der Anzahl an Karten oder entsprechend den zeitlichen Ressourcen variieren.
- Stellen Sie den TN das Spiel und die Vorgehensweise vor. Es empfiehlt sich, die wichtigsten Regeln zu visualisieren (→ **M Visualisierung**).
- Teilen Sie die Gruppen ein (→ **S Gruppenarbeit**) und lassen Sie am besten über Los entscheiden, welche Gruppe den Anfang machen soll.
- Mit dem Spielbeginn erhält ein TN eine Anzahl von Karten mit Begriffen, die erraten werden müssen. Er hat nun die Aufgabe, seiner Gruppe diese Begriffe zu erklären – ohne die Unterbegriffe auf den Tabukarten zu nennen! Er muss also versuchen, den Begriff mit eigenen Worten, Beispielen o.Ä. zu umschreiben.
- Sie nehmen während des Spiels die Rolle des Schiedsrichters ein, d.h., Sie müssen darauf achten, dass die Unterbegriffe nicht genannt werden und

LERNZIEL



NEUN-FELDER-TAFEL



SOZIALFORM



LERNPHASE



MATERIAL & MEDIEN

Spielkarten (halbierte Moderationskarten), Uhr, Belohnungen, Quietscher

VERWANDTE

- A Domino
- A Scrabble

VORTEILE & CHANCEN

- + Sehr flexibel einsetzbar
- + Bringt Aktivität und Abwechslung ins Seminar
- + Lernen mit Spaß
- + Motivation durch Wettkampfsituation

NACHTEILE & PROBLEME

- TN haben eventuell Vorbehalte



15 – 30 Minuten



10 – 30 TN



AKTIONSFORM

die Zeit eingehalten wird (pro Runde empfiehlt sich eine Spielzeit von 2 Minuten). Sie können dabei einfach dem TN über die Schulter schauen bzw. neben ihm stehen. Um dies zu vermeiden, können Sie alternativ die Karten auch in doppelter Ausführung anfertigen. Stellen Sie aber in diesem Fall sicher, dass Ihr Satz von Karten in der gleichen Reihenfolge angelegt ist wie der Satz des TN, der erklären muss.

- In der vorgegebenen Zeit müssen die TN möglichst viele Begriffe erraten. Das Ablaufen der Zeit oder die Nennung eines Tabuworts können Sie durch einen akustischen Signalton verdeutlichen (z.B. mit einer Hupe, einer Quietscheente oder Ähnlichem).
- Je nach Gruppengröße und Anzahl der Gruppen können Sie unterschiedlich viele Runden spielen lassen.

Nachbereitung:

Achten Sie beim Spiel darauf, ob die Begriffe auch wirklich richtig erklärt werden, und gehen Sie ggf. nach dem Spiel noch auf Unstimmigkeiten ein. Darüber hinaus sollte das Spiel insgesamt reflektiert und nachbesprochen werden.

3 Didaktisch-methodische Hinweise

Die Methode eignet sich insbesondere dann, wenn die TN im Seminar sehr viel theoretisches Wissen, neue Begrifflichkeiten und Zusammenhänge lernen. Mit dem Lerntabu wird dieses neue Wissen reflektiert und in eigenen Worten wiedergegeben. Das Spiel kann auf unterschiedliche Art und Weise (Rundenanzahl, Gesamtzeit, Gruppenzeiten) durchgeführt werden und lässt sich so sehr gut auf unterschiedliche Rahmenbedingungen anpassen.

Wichtig ist es, dass Sie die Regeln visualisieren, da besonders bei Abweichungen vom Originalspiel später Diskussionen aufkommen könnten.

Falls die TN Vorbehalte gegenüber der Methode äußern, gehen Sie darauf ein.

Überlegen Sie sich, wie die „beste Gruppe“ für ihre Leistungen gewürdigt werden kann. Dies sollte jedoch auch eine Würdigung der Leistungen der anderen Gruppen beinhalten.



„Spiel und Spaß sollte kein Tabu im Seminar sein.“

DIDAKTIK

Unterrichtsplanung

Methoden

Seminar design

Lehren

Lernen

Literaturhinweise

Grötzebach, Claudia (2010); Wallenwein, Gudrun F. (2011)

Autorinnen

Michaela Gerds, Mirjam Soland