

# Das ist mein Wort

<b>Ziele</b>	Kompetenz „Hörverstehen“ trainieren, Auflockerungsübung (Energizer) Schulung der akustischen Wahrnehmung, indem einzelne deutsche Wörter herausgehört bzw. am Klang wiedererkannt werden (Gewöhnung an die Phonetik der deutschen Sprache); Förderung der Konzentration
<b>Zielgruppe</b>	Eine Schulklasse (neu zugewanderte Schülerinnen und Schüler; evtl. Schülerinnen und Schüler der Primarstufe)
<b>Anzahl der Teilnehmenden</b>	Bis zu 30 Schülerinnen und Schüler
<b>Dauer</b>	Variiert je nach Länge der Geschichte, die von der Lehrkraft vorgelesen wird
<b>Material/ Raumausstattung</b>	Eine Geschichte; Wortkarten mit Wörtern, die in der jeweiligen Geschichte auftauchen; pro Schülerin/Schüler eine Karte
<b>Inhaltliche Einbettung</b>	als Übung zu neuen Wörtern oder zur neuen Kontextualisierung dieser Wörter, als Übung zu bestimmten Wortarten (z. B. zu Adjektiven)
<b>Voraussetzungen</b>	Die herauszuhörenden Wörter müssen bereits eingeführt worden/bekannt sein. Die Lehrkraft behält den Überblick über die verteilten Wörter (evtl. im Text markieren).
<b>Beschreibung/ Ablauf</b>	Jede/r Schüler/in bekommt nach dem Zufallsprinzip eine Wortkarte, liest das Wort und teilt dieses Wort seiner Sitznachbarin/seinem Sitznachbarn mit. Die Wortkarten werden je nach Leistungsstand der Klasse entweder verdeckt oder offen auf den Tisch gelegt. Die Lehrkraft liest eine Geschichte vor, in der alle Wörter, die auf den Wortkarten stehen, vorkommen. Die Schülerin/der Schüler mit der jeweiligen Wortkarte steht kurz auf, wenn das Wort der eigenen Wortkarte vorgelesen wird, und setzt sich kurz danach hin. Die Sitznachbarin/der Sitznachbar hat hierbei eine Kontrollfunktion. Wer einen Fehler macht, scheidet aus. <u>Variation:</u> Der Schwierigkeitsgrad kann gesteigert werden, indem die Grundform der Verben auf den Wortkarten steht, diese aber in der Geschichte flektiert vorkommen und trotzdem erkannt werden müssen (Beispiel: auf der Schülerkarte steht „gehen“, in der Geschichte steht „geht“ oder „ging“).
<b>Auswertung der Methode mit Teilnehmenden/ Impulsfragen</b>	Die Gewinner/innen des Spiels sind diejenigen, die während des Spiels nicht ausgeschieden sind.
<b>Das muss beachtet werden/ Tipps &amp; Erfahrungen</b>	Die einzelnen Wörter müssen entweder mindestens zweimal im Text auftauchen oder es muss eine zweite Runde folgen, damit es Sinn macht, dass die Schülerin/der Schüler, die/der einen Fehler macht, ausscheidet. Alle Wörter sollten in gleicher Häufigkeit vorkommen.