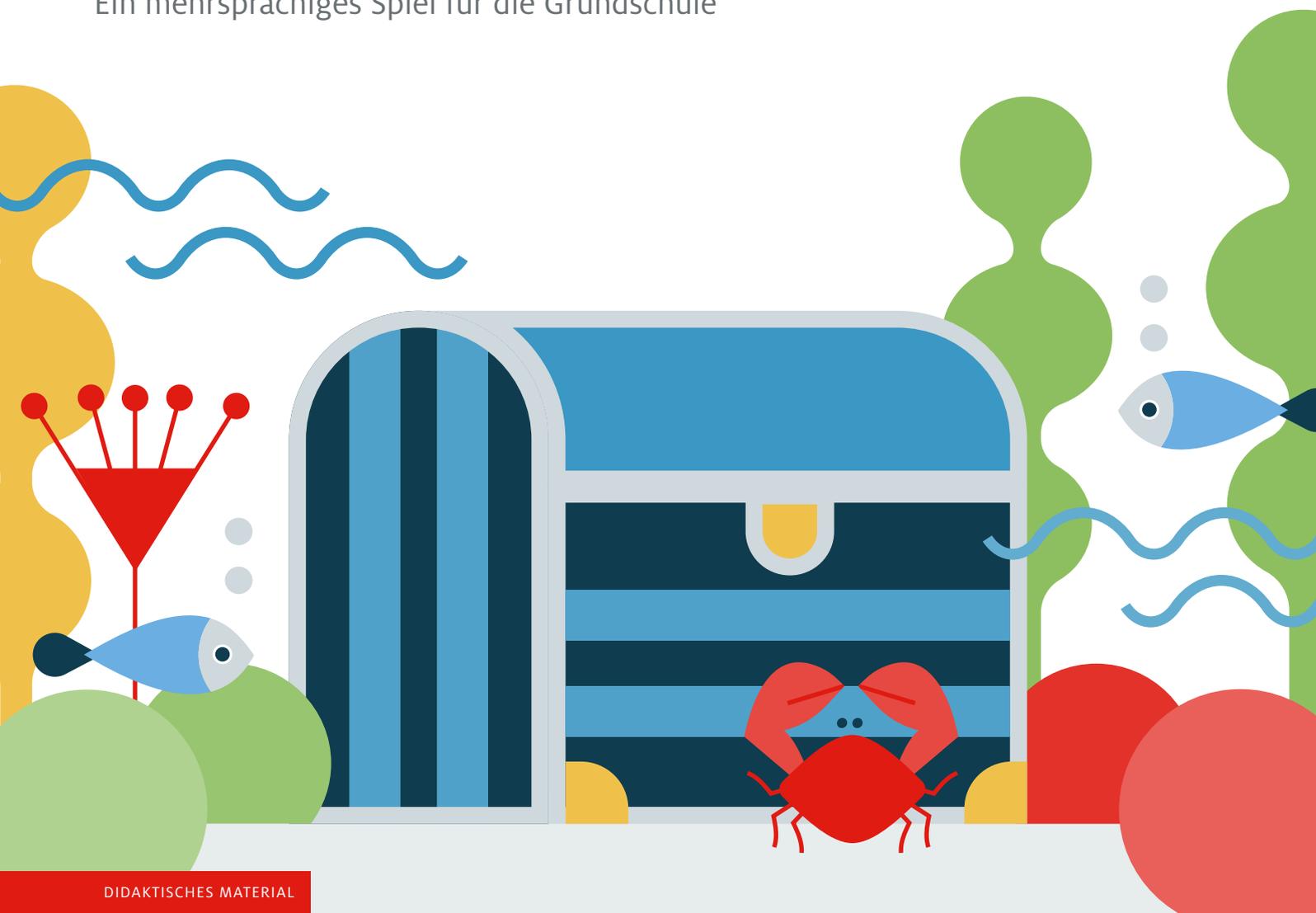


# Finde die versunkenen Schätze!

Ein mehrsprachiges Spiel für die Grundschule



## **Aktivität:**

Ein spielerischer Zugang zu Sprachen nach dem Vorbild des traditionellen Brettspiels *Schiffe Versenken*<sup>1</sup>

## **Zielgruppe:**

Grundschule

## **Thema:**

Interaktiv mit Sprachen spielen

## **Zeitrahmen:**

10-20 Min. Spielzeit + Zeit für die Nachbesprechung

## **Beschreibung:**

Diese Aktivität eignet sich für Grundschüler\*innen, regt ihre Neugier an und bietet ihnen die Möglichkeit, sich im Laufe des Spiels mit anderen Sprachen und Varietäten vertraut zu machen. Sie dient auch als spielerische Unterstützung zur Einführung in das Thema Vielsprachigkeit und fördert das Erlernen von und das Wissen über Sprachen. Sie stellt somit eine wertvolle Gelegenheit für die Klasse dar, ihre Sprachkenntnisse durch metasprachliche Reflexion in die Praxis umzusetzen.

## **Kompetenzen<sup>2</sup>:**

- Kenntnisse über Sprachendiversität/Vielsprachigkeit/Mehrsprachigkeit haben (K-5);
- Bereitschaft, seine sprachlichen/kulturellen Kenntnisse mit anderen zu teilen (A-7.4);
- Motivation zum Lernen/Vergleichen des Funktionierens verschiedener Sprachen (Strukturen, Vokabeln, Schreibsysteme...)/Kulturen. (A-7.5);
- Wunsch, andere Sprachen/andere Kulturen/andere Völker zu entdecken (A-8.5);
- Wunsch, Fragen zu Sprachen/Kulturen zu stellen (A-9.1);
- Interesse für das Lernen von in den Schulen selten angebotenen Sprachen (A-18.1.5).

## **Materialien:**

- Spielbretter (s. S. 4) – eine Kopie für jede(n) Spieler\*in (man kann das Spielbrett auch mit farbigen Kreiden an der Tafel nachbilden);
- Kopien der Sprachentabelle, wo die Koordinaten in den verschiedenen Sprachen ausgewählt werden können (s. S. 5)
- Materialien zum Schreiben und/oder Ausmalen.

---

<sup>1</sup> Diese Aktivität ist vom Brettspiel "Naviplouf" inspiriert, das von DJECO hergestellt und verkauft wird ([www.djeco.com](http://www.djeco.com)).

<sup>2</sup> Die Kompetenzentwicklung basiert sich auf: Candelier, M., Camilleri-Grima, A., Castellotti, V., de Pietro, J.-F., Lörincz, I., Meißner, F.-J., Schröder-Sura, A., Noguero, A. & Molinié, M. (2012), *Le CARAP*. Deutsche Version: RePA, *Referenzrahmen für Plurale Ansätze zu Sprachen und Kulturen*, s. S. 43-58. Link verfügbar unter: [https://archive.ecml.at/mtp2/publications/C4\\_RePA\\_090724\\_IDT.pdf](https://archive.ecml.at/mtp2/publications/C4_RePA_090724_IDT.pdf) (letzter Zugriff 20/09/2022).

## Ablauf:

Die Aktivität erinnert an das klassische Brettspiel *Schiffe Versenken*, das als Inspirationsquelle dient. In dieser Version ordnen (zeichnen) die Spieler\*innen jedoch heimlich Schatztruhen auf dem Raster anstelle von Schiffen an. Je nach Alter und Fähigkeiten der Schüler\*innen sowie den Zielen der Aktivität kann die Lehrkraft die Anzahl der Truhen bestimmen, die die Schüler\*innen auf dem Gitter zeichnen. Ziel ist es, alle gegnerischen Schatztruhen zu finden (und damit einzusammeln), wobei spezielle Koordinaten genannt werden, die die Schüler\*innen aus der Sprachentabelle auf Seite 5 auswählen können. Die Gegner\*innen antworten mit „gefunden“ oder „Wasser“. Während des Spiels kann mehr als eine Sprache gewählt werden, um die Koordinaten zu nennen. Die Aktivität kann zu zweit oder in kleinen Gruppen gespielt werden.



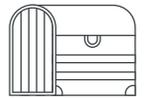
## Vertiefungen und Varianten:

Es handelt sich um ein äußerst vielseitiges Spiel, das an die Eigenschaften und Lernbedürfnisse der Klasse angepasst werden kann. Die Lehrkraft kann die Klasse zum Beispiel auffordern, die Sprachentabelle (S. 5) zu erweitern, indem sie weitere Sprachen oder Varietäten auf der Grundlage des sprachlichen Repertoires der Schüler\*innen hinzufügt. Die Klasse könnte auch aufgefordert werden, nach den Entsprechungen der Wörter „gefunden“ und „Wasser“ in verschiedenen Sprachen zu suchen. Darüber hinaus könnte die Lehrkraft auch erwägen, die Sprachentabelle zu bereichern, indem sie die grafischen Äquivalente anderer Schriftsysteme neben deren Transkription platziert. Eine andere Erweiterung des Spiels könnte auch darin bestehen, ein Spielbrett mit einem anderen Schauplatz und neuen Koordinaten zu erstellen, um eine „prähistorische“, eine „mathematische“ oder eine „geographische“-Schatzsuche zu spielen und gleichzeitig die Klasse zu ermutigen, nach Begriffen in den verschiedenen Sprachen zu suchen, die sie kennt oder lernt.

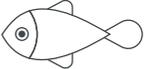
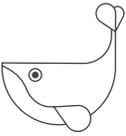
Abhängig von den Eigenschaften und Sprachkenntnissen der Klasse kann die Lehrkraft die Schüler\*innen auch zu einer metasprachlichen Diskussion anregen, indem sie z. B. den Wortschatz in den verschiedenen Sprachen, die für das Spiel verwendet werden, beobachten und vergleichen:

- Welche Sprachen sind sich am ähnlichsten?
- Wie viele Sprachen gibt es insgesamt in der Klasse? Welche sind uns besonders vertraut?
- Gibt es einen Unterschied zwischen dem, was man unter *Sprache* und *Dialekt* versteht?
- Welche Besonderheiten kann man beobachten, z. B. wie Farben im Chinesischen gebildet werden (*sè* ist eine Partikel, die Farben kennzeichnet)?
- In welchen Sprachen oder Varietäten, die von der Klasse gesprochen werden, ändern sich die Farben je nach Geschlecht und/oder Zahl?
- ...

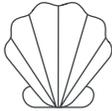
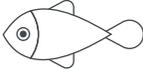
# Finde die versunkenen Schätze!

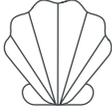
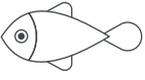
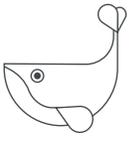


Meine Schätze

	Blue	Green	Red	Yellow
				
				
				
				
				

Die gegnerischen Schätze

	Blue	Green	Red	Yellow
				
				
				
				
				

Sprachen	Tiere					Farben			
									
<b>English</b> (Englisch)	seashell	fish	starfish	crab	whale	blue	green	red	yellow
<b>Français</b> (Französisch)	coquillage	poisson	étoile de mer	crabe	baleine	bleu	vert	rouge	jaune
<b>Südtiroler Dialekt</b>	Muschl	Fisch	Seestern	Krebs	Walfisch	blau	grian	roat	gelp
<b>Limba română</b> (Rumänisch)	scoică de mare	pește	stea de mare	crab	balenă	albastru	verde	roșu	galben
<b>Shqip</b> (Albanisch)	guacka	peshku	yll deti	gaforrja	balena	blu	jeshile	e kuqe	e verdhë
<b>官话</b> (Mandarin-Chinesisch)	hǎi bèi ké	yú	hǎi xīng	páng xiè	jīng yú	lán sè	lǜ sè	hóng sè	huáng sè
<b>اردو</b> (Urdu)	sipi	machli	sitara machli	kekrha	whale	neela	sabz	surkh	peela
<b>Dialètte barése</b> (Dialekt aus Bari)	canestredd	pèsc	stell d màr	grang	balnutt'r	blè	vert	russ	giall



## IMPRESSUM

**Autorinnen:** Marta Guarda und Stefania Toldo

**Übersetzung:** Stefania Toldo

**Bilder und Grafiken:** Silke De Vivo / Chiara Mariz

**Project Management:** Sabrina Colombo

### Projekt „Sprachenvielfalt macht Schule“

sms.info@eurac.edu

<https://sms-project.eurac.edu/?lang=de>

### Kontakt

Institut für Angewandte Sprachforschung

Eurac Research

Drususallee 1, I-39100 Bozen/Bolzano

Tel. +39 0471 055 100, Fax +39 0471 055 199

linguistics@eurac.edu

[www.eurac.edu](http://www.eurac.edu)

### Zitierempfehlung

Guarda, M. und Toldo, S. (2022).

*Finde die versunkenen Schätze! Ein mehrsprachiges Spiel für die Grundschule.*

Bozen: Eurac Research, 1 Version.

### Für weitere mehrsprachige didaktische Materialien:

<https://sms-project.eurac.edu/scuole/materiali-didattici/?lang=de>