

Spielerische Aktivität als Kontrolle des Erwerbs von Kenntnissen (Formative Beurteilung) CLIL - Erdkunde/Geografie in der Grundschule:

Memory-Spiel (Gedächtnisspiel): Suche nach gleichen Paaren

Die gleichen Bilder können für das Memory-Spiel gebraucht werden.

Didaktische Ziele:

- Wiederholung und Festigung des Wortschatzes
- Spielerisches Training von Aufmerksamkeit, Gedächtnis und Konzentration
- Motivation zum Lernen

Regeln:

- Eine Anzahl meist quadratischer Spielkarten, die auf ihrer Vorderseite verschiedene Bilder mit Namen zeigen (Wortschatz aus CLIL-Unterricht: Erdkunde), werden verdeckt auf den Spieltisch gelegt.
- Von jedem Motiv existieren dabei genau zwei Karten im Spiel und die Spieler versuchen, dieses Paar durch das Aufdecken der Spielkarten zu finden.
- Jeder Spieler hat pro Zug nur einmal die Möglichkeit, zwei verdeckte Karten umzudrehen - und muss sich die Position der einzelnen Motive auf dem Tisch besonders gut einprägen.
- Am Ende gewinnt derjenige, der in der Lage war, die meisten Paare auszumachen.

→ **1. Niveau: mit 16 Karten (8 Paare)**

→ **2. Niveau: mit 24 Karten (12 Paare)**

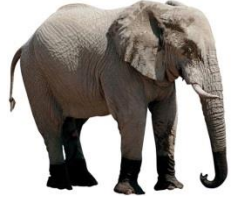
Memory-Spiel



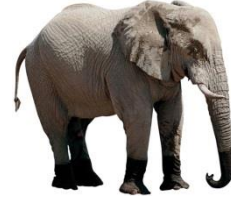
Der Löwe



Der Löwe



Der Elefant



Der Elefant



Der Eisbär



Der Eisbär



Der Fluss



Der Fluss



Die Insel



Die Insel



Der See



Der See



Der Nilpferd



Der Nilpferd



Das Meer



Das Meer



Das Krokodil



Das Krokodil



Die Wüste



Die Wüste



Der Berg



Der Berg



Das Nashorn



Das Nashorn

Memo-Spiel im Klassenzimmer (aus <http://wikis.zum.de/zum/Memo-Spiele>)

CLIL-Unterrichtsidee (Wortschatz)

Dieses Spiel funktioniert erst richtig, wenn die Klassen groß sind!

Und das geht so:

(aus <http://wikis.zum.de/zum/Memo-Spiele>)



Zwei Schüler sind die Spieler, die gegeneinander das Memo-Spiel spielen. Die anderen Schüler der Klasse sind die Kartenpaare, die „aufgedeckt“ werden müssen!

Die zwei Spieler, z.B. ein Junge und ein Mädchen, verlassen den Raum. Vorher aber wird noch ausgemacht, aus welchem Wortfeld das Wort kommen soll. Auf diese Weise können neu eingeführte Wörter (z.B. im Fach Erkunde oder Biologie) in der Fremdsprache geübt werden.

Jeweils zwei Schüler vereinbaren ein gemeinsames Wort und möglichst leise finden sich im Klassenzimmer die Wort-Paare; alle stellen sich dann wieder an ihre Plätze.

Die Memo-Spieler betreten den Raum, einer beginnt zwei Namen aufzurufen (oder auf zwei Schüler zu zeigen), und diese sagen jeweils ihr Wort. Wird ein Paar gefunden, dann setzen sich die Beiden hin und an die Tafel wird ein Strich für den Finder geschrieben. Bei ungeraden Schülerzahlen in der Klasse kann ein Schüler diese Funktion an der Tafel übernehmen.

Wer mehr Wort-Paare herausgefunden hat, hat gewonnen.