



PhyEmoc-



SPIEL

Sprachenlernen



DAS

SCACH

LABYRINTH

Bei diesem Spiel werden die Teilnehmer in direkte und indirekte Teilnehmer eingeteilt.

Das Spiel ist sehr unterhaltsam und wird von zwei Mannschaften gespielt (indirekte Teilnehmer), die von zwei Figuren vertreten werden (direkte Teilnehmer): der positiven Figur – dem Helden, und der negativen Figur – dem Vampir.

Die beiden Mannschaften müssen ihre eigenen Vertreter anfeuern und ihnen Anweisungen geben, wobei die Zielsprache zu verwenden ist.

Dem Spiel liegt folgendes Szenario zu Grunde: ein böser, blutrünstiger Vampir hat die Prinzessin entführt und in einem seiner düsteren Paläste eingesperrt. Der Vampir möchte sie durch einen einfachen Biss in den Hals in seine Welt der Unsterblichkeit mit aufnehmen.

Der Prinz, der positive Held, muss ihr zu Hilfe eilen, bevor es zu spät ist. Dazu muss er sich dem Vampir und dessen Gefolge stellen, die alles versuchen werden ihn daran zu hindern, in den Palast einzudringen und seine geliebte Prinzessin zu retten.



ZIELE

1. Richtungsangaben machen/befolgen;
2. Aufgaben nach Anweisung verstehen und durchführen;
3. Sich vorstellen;
4. Bejahte und verneinte Imperative üben;

SZENARIO

Die Prinzessin ist von Dracula entführt worden, der sie an einem geheimen Ort gefangen hält. Der Märchenprinz muss sie befreien, aber, um das Schloss zu finden, muss er das Schachlabyrinth sicher durchqueren.

Stufe 1

Dracula, die Hexe und der Drachen warten nur darauf, dass er sich nähert um ihn zu packen und zu vernichten.

Stufe 2.

Dracula jagt den Märchenprinzen übers ganze Feld um ihn zu fassen. Wenn es ihm gelingt, auf eines der Felder zu kommen, welches an das des Prinzen grenzt, kann er ihn fangen und vernichten.



SPIELREGEL

Allgemeines: Die Figuren können in alle Richtungen (vorwärts, rückwärts, seitwärts), aber nicht diagonal bewegt werden.

Stufe 1

Der Märchenprinz

1. Er kann jeweils um ein Feld in alle Richtungen bewegt werden, muss aber vom Feind und dessen Helfern mindestens ein Feld entfernt bleiben.
2. Er betritt das Schachlabyrinth auf einer Seite des Feldes und muss es genau gegenüber verlassen.

Dracula und seine Helfer (die Hexe und der Drachen)

1. Sie werden vom Spielleiter entsprechend der vorgegebenen Positionen (B4, E7, G3; B7, D3, G6; B5, E7, G3) auf dem Feld platziert;
2. Zu Beginn dürfen sie ihre Felder nicht verlassen. Sie warten bis der Märchenprinz näher kommt.
3. Wenn er sich irgendeinem von ihnen bis auf ein Feld nähert, können sie sich ein Feld weiter bewegen und ihn fangen und vernichten.



Stufe 2

Der Märchenprinz

1. Er kann das Schachlabyrinth auf jeder beliebigen Seite des Feldes betreten. Er macht den ersten Zug.
2. Er kann jeweils um ein oder zwei Felder in jede Richtung bewegt werden.
3. Er muss das Feld wohlbehalten auf der gegenüber liegenden Seite wieder verlassen.

Dracula

1. Er muss das Schachlabyrinth von der dem Ausgangspunkt des Märchenprinzen gegenüber liegenden Seite betreten.
2. Er kann in alle Richtungen bewegt werden, aber nur jeweils ein Feld.
3. Wenn es ihm gelingt, irgendein an das des Prinzen angrenzendes Feld zu erreichen, kann er ihn fangen und vernichten.



DURCHFÜHRUNG DES SPIELS

Vorbereitungsphase

Der Lehrer nimmt mit den Schülern die wichtigsten Vokabeln durch. Zuerst spricht er die Richtungsanweisungen vor und befolgt sie selbst. Unmittelbar danach können es die Schüler an ihm ausprobieren.

Dann führt er dieselben/ähnliche Bewegungen aus, indem er einen der Schüler nach den Richtungsanweisungen umherbewegt.

Dieses Verfahren kann ein oder zweimal wiederholt werden. Danach lässt sich der Lehrer durch einen Schüler ersetzen, der mit Hilfe eines Mitschülers dieselbe Übung durchführt.

Folgende Anweisungen werden benutzt:

*Gehe vorwärts! Gehe zurück! Gehe nach rechts/links!
Gehe nicht nach rechts/links! Halt! Nicht anhalten!
Einen Schritt vorwärts/rückwärts! Zwei Schritte
vorwärts/rückwärts!*



Ein Flipchart mit den visualisierten Anweisungen kann verwendet werden, für den Fall dass einige Schüler sie während des Spiels vergessen.

Die Probe

Der Lehrer und einige Schüler spielen für die Mitspieler exemplarisch einige der Bewegungen und gefährliche Situationen durch.

Das Spiel

Die Lerngruppe wird in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt. Eine Mannschaft steht auf der Seite der positiven Figur des Spiels und auf der anderen Seite die Bösen. Nach jedem Spiel werden die Rollen gewechselt.

Die beiden Mannschaften entscheiden wie viele Spiele sie spielen wollen. Dann lässt der Lehrer jede Mannschaft je nach Spielstufe ihre Vertreter auswählen.



Stufe 1:

Mannschaft A wählt einen Märchenprinzen und einen Spielführer. Der Spielführer gibt die Anweisungen und der Märchenprinz befolgt sie.

Mannschaft B benennt drei Vertreter, die die Rolle der Bösen übernehmen.

Stufe 2:

Jede Mannschaft wählt zwei Spieler aus. Mannschaft A: den Spielführer und den Märchenprinzen. Mannschaft B: den Spielführer und Dracula. Jeder Spielführer bestimmt die Bewegungen seines Spielers.

Der Lehrer stellt sich selbst als Spielleiter und die anderen Personen als Märchenprinz, Dracula, Hexe und Drachen vor:

Darf ich mich vorstellen? Ich bin der Spielleiter. Ich leite das Spiel. Das ist Graf Dracula mit seinen Freunden, der Hexe und dem Drachen.

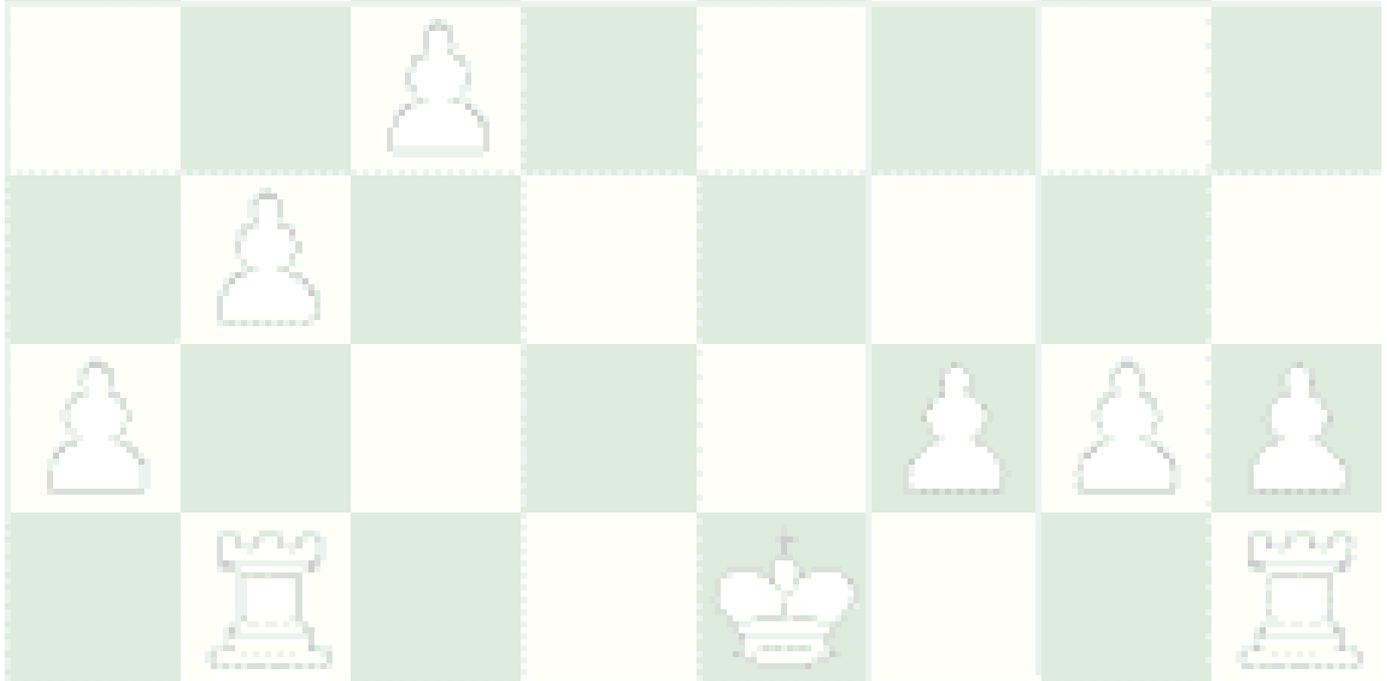
Dracula, die Hexe und der Drachen erhalten vom Spielleiter die entsprechenden Masken.

Der Spielleiter bittet alle Figuren ihre Masken aufzusetzen und sich vorzustellen. Sie sagen etwa: *Ich bin Graf Dracula und ich bin ein Vampir. Ich bin der Drachen und ich bin sehr hungrig usw.*



Der Spielleiter fordert alle Spieler auf, ihre Rolle zu spielen und achtet genau darauf, dass jede Figur die Spielregeln befolgt. Er kann das Spiel jederzeit unterbrechen, wenn er es für nötig erachtet.

Die beiden Mannschaften können den Spielführern helfen, die Figuren zu dirigieren und sie während des Spiels unterstützen. Nach jedem Spiel werden die Rollen getauscht. Siegermannschaft ist diejenige, der es am häufigsten gelingt, ihren Spieler durch das Schachlabyrinth zu dirigieren.



WIR STELLEN UNS VOR: ***DAS GROSSARTIGE SCHACHTEAM***



SCHACHMEISTER



ENDE

