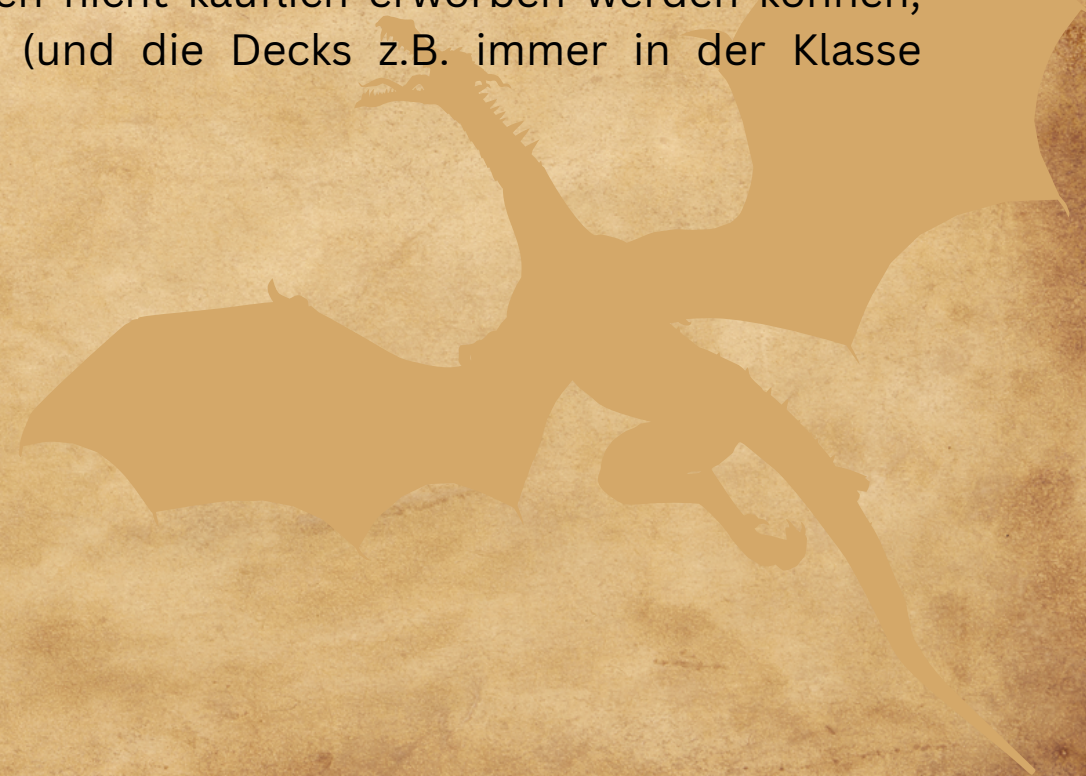


VOCABULARY WARS

Herzlich Willkommen

Schülerinnen lieben Sammelkartenspiele. Die Mischung aus Sammeln, Taktik und Glück führt zu vielen spannenden Stunden Spielspaß. In der Schule ist dies leider oft kontraproduktiv, da die Sammelkarten vom eigentlichen Lerngegenstand ablenken.

Hier setzt das Spiel 'Vocabulary wars' an. Es ist das erste Sammelkartenspiel, bei dem man durch Lernen gewinnen und Karten erspielen kann. Sie werden merken, dass Vokabeltests von einer lästigen Pflicht zu einer der Lieblingsbeschäftigungen der Schülerinnen in der Schule werden. Da die Karten für Schüler*innen nicht käuflich erworben werden können, können Sie den Einsatz der Karten steuern (und die Decks z.B. immer in der Klasse behalten).



VOCABULARY WARS

So geht es

Vocabulary wars ist ein Sammelkartenspiel. Die Schüler:innen sammeln Karten, mit einer Auswahl ihrer gesammelten Karten können sie dann in der jeweiligen Unterrichtsstunde spielen.

Die Schüler:innen beginnen mit einem Set der Stufe 1 mit 28 Kriegerkarten und 4 Zauberkarten (Deck). Hiermit können sie gegeneinander antreten und sich dabei gegenseitig die Vokabeln abfragen (siehe Spielanleitung). Je nach Ihren Vorstellungen können Sie den Schüler:innen jeweils weitere Karten aus anderen Sets zur Erweiterung ihres Decks zukommen lassen.

Es gibt 4 Typen an Sammelkartensets:

Sets der Stufe 1 enthalten 32 Karten mit 10-100 Angriffspunkten

Sets der Stufe 2 enthalten 12 Karten mit 70-120 Angriffspunkten

Sets der Stufe 3 enthalten 8-12 der stärksten Karten mit 70-180 Angriffspunkten

Eine Übersicht über die Sammelkartensets erhalten Sie auf der letzten Seite

Weiterführende Ideen:

A) Turniere

Wenn Sie wollen, können Sie ein Klassen-, Jahrgangs- oder Schulturnier veranstalten und die Schüler:innen im Vokabelwissen gegenseitig antreten lassen.

B) Belohnung

Geben Sie wertvolle Karten als Belohnung für ein bestimmtes Lernziel (z.B. fehlerfreier Vokabeltest etc.) aus. So steigt der Anreiz, sich für den Test anzustrengen und nebenbei verbessern sich die Noten.

C) Classroom-Management

Warum nicht auch klassische extrinsische Motivationsstrategien mit Sammelkarten verbinden. Einen bestimmten Zeitraum leise gewesen und nicht gestört? Dann kann man sich eine Karte aussuchen. und und und vielleicht haben Sie noch weiterführende Ideen...

Druck- und Bastelanleitung

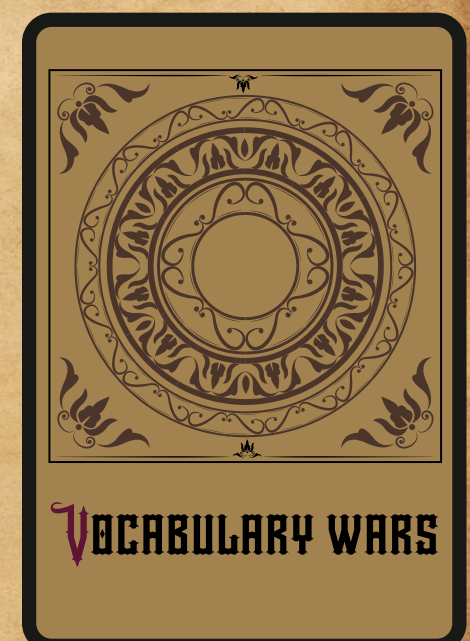
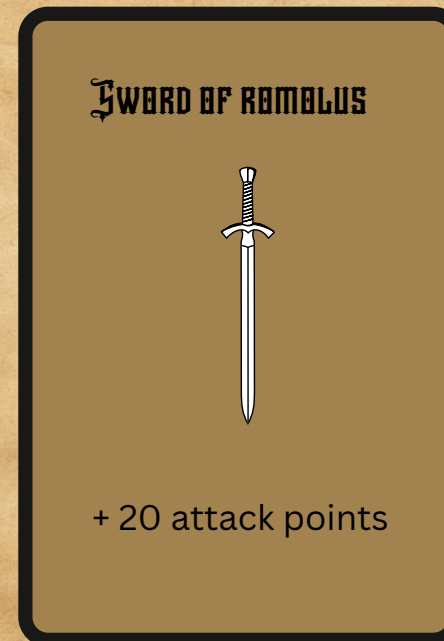
Die Karten können entweder doppelseitig bedruckt oder zusammengeklebt werden.

Beidseitiger Druck

- Eventuell die Spielanleitung für das erste Spiel ausdrucken.
- Seite 1-8 entweder farbig oder schwarz/weiß doppelseitig ausdrucken (Seitennummerierung beachten, nicht PDF-Seite).
- Dabei darauf achten, dass die Blätter immer in der gleichen Ausgangsposition befinden, so dass Vorder- und zusammenpassen. Alternativ können alle Seiten einzeln ausgedruckt und dann beidseitig kopiert werden.
- Eventuell alle Karten laminieren.
- Alle Karten ausschneiden.
- Spielplan ausdrucken und evtl. laminieren.

Bastelanleitung

- Evtl. die Spielanleitung für das erste Spiel ausdrucken.
- Seite 1-8 farbig oder schwarz/weiß ausdrucken (Seitennummerierung beachten, nicht PDF-Seite).
- Vorder- und Rückseite der Kriegerkarten zusammenkleben. Zauberkarten Vorder- und Rückseite zusammenkleben.
- Evtl. alle Karten laminieren.



Das Grundprinzip

1) Vorbereitung

Du brauchst:

- 1 Spielplan
- 2 Decks mit jeweils mindestens 20 und höchstens 30 Kriegerkarten und mindestens 2 und höchstens 8 Zauberkarten
- Eine Münze
- 2 Spielfiguren (z.B. von Mensch ärgere dich nicht)

Grundprinzip

- Es wird zu zweit gegeneinander gespielt (oder in zwei Gruppen).
- Jede/r Spielende (jede spielende Gruppe) hat ihr eigenes Kartendeck.
- Es gibt 2 Typen von Karten: Kriegerkarten (grau) und Zauberkarten (braun).
- Ein Kartendeck besteht aus mindestens 20 und höchstens 30 Kriegerkarten und mindestens 2 und höchstens 8 Zauberkarten, Karten aus verschiedenen Vocabulary Wars-Spielen können gemischt werden.

2) Durchführung des Spiels

Vor Spielbeginn

- Die Lehrkraft bestimmt den zu spielenden Wortschatz (Einheit, Lehrbuch, Lernkartei etc.)..
- Jede:r Spielende beginnt mit 24 Lebenspunkten. Die Spielfiguren werden jeweils auf das erste Feld im Bereich Leben gestellt.
- Die Spielenden ziehen ohne zu schauen 8 Kriegerkarten und 2 Zauberkarten aus ihrem Deck, schauen sie sich an und legen sie verdeckt vor sich auf den Spielplan.
- Per Münzwurf wird entschieden, wer in der ersten Runde die angreifende und wer die verteidigende Person ist.

Spielrunden

Die durch den Münzwurf ermittelte angreifende Person beginnt. Nach jeder Runde werden die Rollen (Angriff und Verteidigung) getauscht, sodass insgesamt beide Spielenden jeweils 4 mal angegriffen und verteidigt haben.

- Jede Kriegerkarte hat einen Wert an Angriffspunkten (attack score).
- Die angreifende Person legt zuerst eine Kriegerkarte in das entsprechende Feld auf seiner Seite des Spielplans.
- Danach legt die verteidigende Person ebenfalls eine Kriegerkarte in das entsprechende Feld auf ihrer Seite des Spielplans.
- Wer die Karte mit den meisten Angriffspunkten hat, gewinnt und fragt seinem Gegenüber 3 Vokabeln ab
- Pro nicht gewusster oder falsch beantworteter Vokabel wird ein Lebenspunkt bei der antwortenden Person abgezogen und die Spielfigur rückt ein Feld weiter herunter.
- Die erste Antwort zählt. Die Bedenkzeit beträgt maximal 10 Sekunden.
- Verspätete Antworten werden als falsch gewertet.
- Verspätete Antworten gelten als falsch.
- Wird in Gruppen gespielt, darf jedes Mitglied antworten. Bei richtigen Antworten wird der Angriff abgewehrt und die Person behält ihre Lebenspunkte."

- Bei der gleichen Anzahl von Angriffspunkten fragt jede:r Spielende dem Gegenüber 1 Vokabel ab. Pro falscher Antwort wird ein Lebenspunkt abgezogen (siehe oben).

Kombinationszüge

- Bei 2 der 8 Züge Runde kann jede spielende Person zusätzlich zu der Kriegerkarte eine Zauberkarte (braun) ablegen. Dies ist sowohl als angreifende als auch als verteidigende Person möglich, unabhängig davon, ob die andere Person in dieser Runde eine bereits eine Zauberkarte abgelegt hat. Es können auch beide Personen in einer Runde Zauberkarten legen.

Es gibt 2 mögliche Auswirkungen der Zauberkarten

- Die erste Möglichkeit ist, dass sich der Wert der Kriegerkarten ändert (z.B. +20 Angriffspunkte erhöht den Wert von 50 auf 70).
- Die zweite Möglichkeit ist, dass die Lebenspunkte beeinflusst werden (z.B.: + 1 Lebenspunkt erhöht die eigenen Lebenspunkte).
- Wie bei den einfachen Zügen gewinnt die Person mit den meisten Angriffspunkten.

- Bei Gleichstand durch Zauberkarten fragen beide Spielende je eine Vokabel ab. Bei falscher Antwort wird ein Lebenspunkt abgezogen (siehe oben).

3) Spielende

- Nach 8 Runden wird gezählt, wie viele Lebenspunkte die Spielenden haben. Der spielende Person mit den meisten Lebenspunkten gewinnt.
- Bei Gleichstand wird eine Sudden-Death-Runde gespielt. Beide Spielenden ziehen verdeckt eine Karte. Die Person mit der höheren Angriffspunktzahl fragt eine Vokabel ab.
- Wird sie richtig beantwortet, gewinnt die antwortende Person. Bei falscher Antwort gewinnt die fragende Person. Bei gleicher Angriffspunktzahl wird solange gezogen, bis eine Person eine Karte mit höherer Angriffspunktzahl gezogen hat.
-

Variante *Angriff der unregelmäßigen Verben*

Das Spielprinzip ist das gleiche wie bei der Basisvariante. Zusätzlich können jedoch unregelmäßige Verben abgefragt werden. Die fragende Person nennt den Infinitiv. Die antwortende Person muss alle drei Zeiten richtig aufsagen und die deutsche Bedeutung korrekt wiedergeben. Für jeden Fehler wird ein Lebenspunkt abgezogen. Pro Runde wird nur ein unregelmäßiges Verb abgefragt.

Einsatz außerhalb des Fremdsprachenunterrichts

Natürlich kann das Spiel auch außerhalb des Fremdsprachenunterrichts eingesetzt werden. In diesem Fall muss die Lehrkraft lediglich festlegen, welche Lerninhalte abgefragt werden sollen. Der Rest des Spiels kann genau so gespielt werden wie die Vokabelversion.

BEISPIELZÜGE

Einfache Züge

Angriff

Verteidigung

Ergebnis



Verteidigung gewinnt



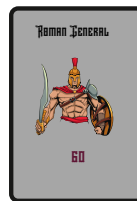
Angriff gewinnt

Kombinationszüge

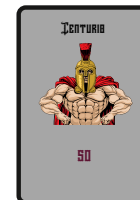
Angriff

Verteidigung

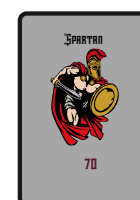
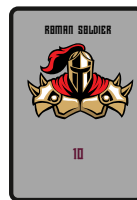
Ergebnis



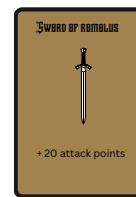
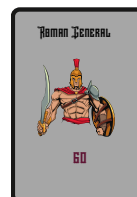
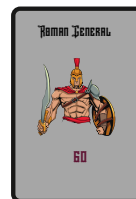
Verteidigung gewinnt
Angreifende Person bekommt unabhängig davon einen Gesundheitspunkt zusätzlich



Verteidigung gewinnt

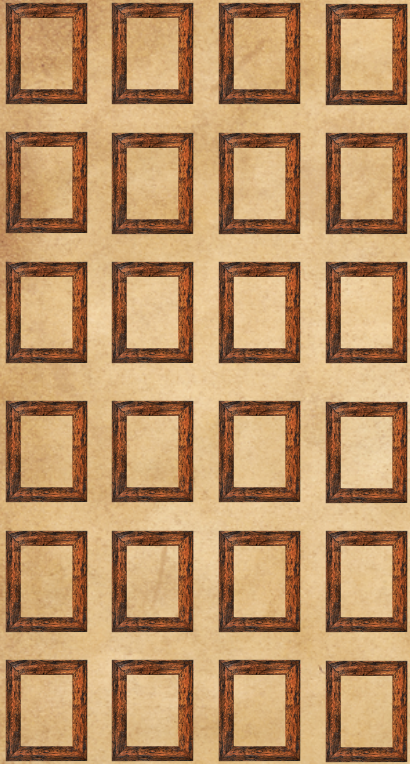


Unentschieden
Angreifende Person setzt die Zauberkarte ein und darf dann noch eine weitere Karte blind ziehen. Die Angriffspunkte beider Karten werden addiert

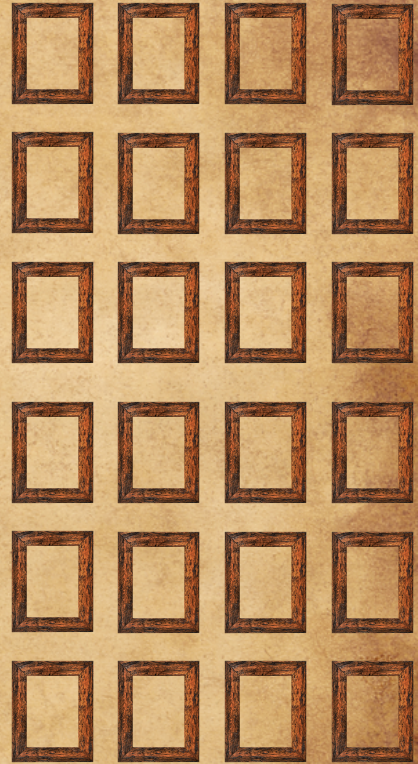


Angriff gewinnt

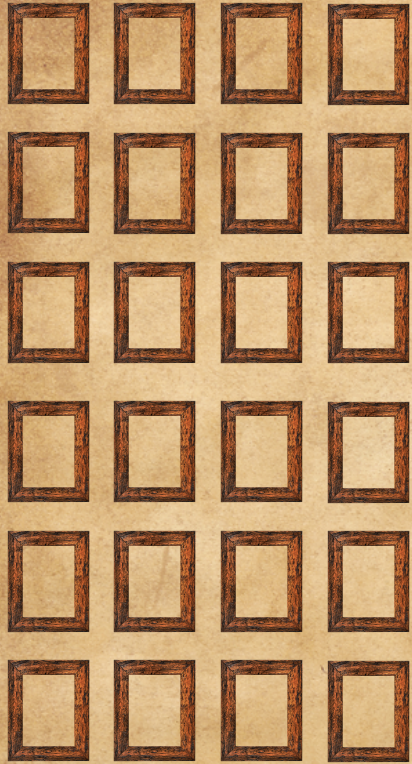
HEALTH



HEALTH



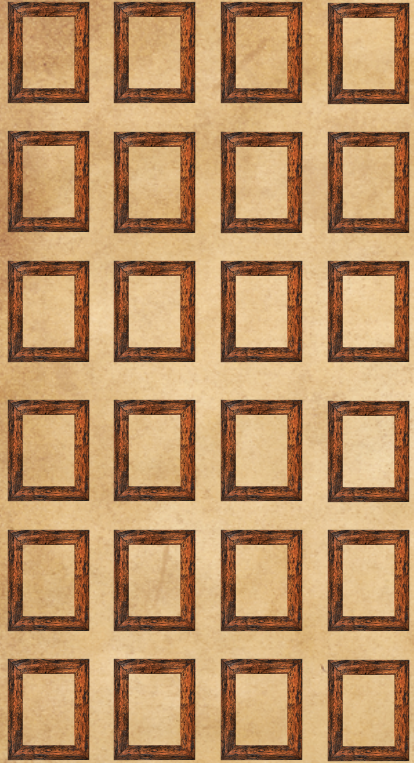
LEBEN



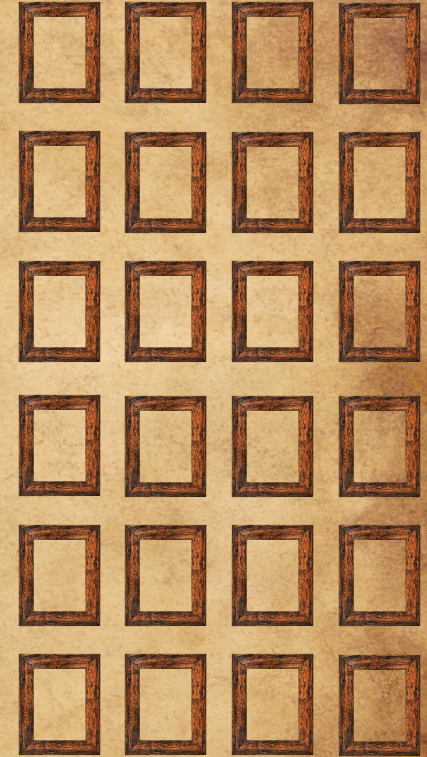
LEBEN



VIDA



VIDA



VOCABULARY WARS

www.bildungdigital.eu

BEREITS VERFÜGBAR

Stufe 1

Battle of Rome
Medieval knights
Army of darkness

Stufe 2

Valhalla
Stormy seas
Winter night

Stufe 3

Symphony of fire
Wrath of the Olympians



Stufe 1

Batalla de Roma
Caballeros medievales
Ejército de la Oscuridad

Stufe 2

Valhalla
Tormenta oceánica
Noche de Invierno

Stufe 3

Sinfonía del Fuego
Ira del Olimpo



Stufe 1

Schlacht um Rom
Ritter und Templer
Armee der Dunkelheit

Stufe 2

Walhalla
Stürmische See
Winternacht

Stufe 3

Symphonie des Feuers
Zorn des Olymps

