

Applaus! Applaus!



**Bühne frei für Spaß,
Fantasie und Schlagfertigkeit**

Das Wichtigste zuerst!

Es geht bei den Aufgaben um freies Sprechen und Ausdruck. Meist seid ihr alle an der Umsetzung einer »Challenge« beteiligt, aber auch Soloauftritte kommen vor. Gewinnen oder verlieren, das spielt hier keine Rolle. Denkt nicht lange nach, sondern sprecht ohne Scheu, selbstbewusst und ausdrucksstark – improvisiert, lasst eurer Fantasie freien Lauf und lernt von den anderen. Apropos lernen: Ihr werdet im Laufe des Spiels viel über eure Mitspielerinnen und Mitspieler erfahren, vielleicht auch einiges über euch selbst.

Für Deutschlernende: Wendet eure Deutschkenntnisse an! Ob eure Beiträge sprachlich korrekt sind, ist nicht entscheidend. Es können Hilfsmittel eingesetzt werden, man hilft sich gegenseitig oder eine Lehrkraft greift korrigierend ein. Die Übersetzungen der Aufgaben in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch gibt es als Download: www.hueber.de/sprachspiele oder www.grubbemedia.de

Spielmaterial: 84 Aufgabenkarten, Notizblock, 84 Feedback-Chips

Vorbereitung

- * 1 Stift pro Person und Papier (Block aus dem Spiel) bereitlegen
- * Karten für eine Spielrunde auswählen (siehe nächsten Abschnitt) und verdeckt in die Tischmitte legen
- * Feedback-Chips in Schachteldeckel legen
- * Deutschlernende legen ein Wörterbuch und/oder digitales Hilfsmittel sowie einen beliebigen Text in Deutsch (ca. 1/2 Seite) aus einem Buch, einer Zeitschrift oder einer anderen Quelle bereit

Auswahl der Karten pro Spielrunde

Es wird immer nur mit einer Auswahl von maximal 20 Karten pro Spielrunde gespielt, die man sich beliebig aus den 84 Karten zusammenstellt. Spielen nur deutsche Muttersprachler*innen, können Karten, die sich offensichtlich an Deutschlernende richten, aussortiert werden.

Für Deutschlernende: Die Auswahl richtet sich nach den Sprachkenntnissen der Mitspielenden. **Kartenrückseite grün:** Die Aufgaben sind mit guten Grundkenntnissen der Sprache (A1-Level) zu bewältigen und eignen sich auch als Aufwärmprogramm für Fortgeschrittene. **Kartenrückseite orange:** Die Aufgaben sind etwas anspruchsvoller, hier ist mindestens A2-Level gefragt. **Kartenrückseite rot:** Hier könnt ihr mit euren guten Deutschkenntnissen glänzen, denn die Aufgaben haben es in sich!

Los geht's!

Die älteste Person in der Spielrunde beginnt.


Decke die oberste Karte des Kartenstapels auf und lies den Text laut und deutlich vor. Und nun, je nach Aufgabe, bist du oder sind alle Spielerinnen und Spieler gefordert, die »Challenge« zu meistern – viel Spaß!

Für Deutschlernende hier noch einmal der Hinweis von Seite 1: Sprachliche Korrektheit ist wünschenswert, aber nicht entscheidend. Es können Hilfsmittel eingesetzt werden, man hilft sich gegenseitig oder eine Lehrkraft greift korrigierend ein.

Faktor Zeit: Die Aufgaben haben keine Zeitvorgabe! Ihr entscheidet selbst, wie viel Zeit ihr euch gebt. Es ist aber sinnvoll, eine Person zu bestimmen, die moderiert und die Zeit im Auge behält. Grundsätzlich gilt: Je mehr Personen involviert sind, desto mehr Zeit brauchen die Aufgaben – zumindest die, an denen alle Spielerinnen und Spieler beteiligt sind.

Eine Spielrunde ist beendet, wenn alle Karten des Kartenstapels durchgespielt sind.

Feedback-Chips

Die -Symbole auf den Karten bedeuten, dass es für diese Aufgabe einen, zwei oder maximal drei Feedback-Chips gibt. Wie schon erwähnt, geht es nicht um gewinnen oder verlieren. Seid deshalb bei der Vergabe der Feedback-Chips ganz locker und großzügig. Werdet ihr euch bei einer Aufgabe mal nicht einig, vergibt ihr keine Chips.

Bedeutung der Symbole auf den Chips:



hervorragende
Performance
(darf nur einmal
pro Karte vergeben
werden)



sehr gut gemacht




war in Ordnung



wer ganz daneben
liegt oder sich
keine Mühe gibt,
kann auch mal
die Rückmeldung
in Form einer
goldenen Zitrone
erhalten.

Verteilung der Feedback-Chips

 = 1 Chip wird vergeben: von den anderen Spielerinnen und Spielern an die Person, die die Karte aufgedeckt hat (Spieler müssen sich abstimmen, welcher Chip).

 = 2 Chips werden vergeben: von den anderen Spielerinnen und Spielern an die beiden, die die Aufgabe gelöst haben (bei nur 2 Spielern: die Spieler geben sich gegenseitig je 1 Chip).

 = alle Spielerinnen und Spieler sind beteiligt. Es werden aber **maximal** 3 Chips vergeben und zwar von der Person, die die Karte aufgedeckt und vorgelesen hat (darf sich selbst auch einen Chip geben).

Bei Karten ohne Männchen werden keine Chips vergeben.

Dieses Spiel ist in den Sprachfassungen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch erhältlich.
Mehr Informationen unter: www.hueber.de/sprachspiele oder www.grubbemedia.de

Alle Rechte vorbehalten

©2023 – Grubbe Media GmbH

www.grubbemedia.de

Idee und Konzeption: Grubbe Media GmbH

Redaktion: Marie-Odil Buchschmid-Rosticher, Antonella Crivello-Poock, Gerhard Grubbe,
Dr. Ulrike Kretschmer, Hildegard Rudolph, Montserrat Varela, Valerio Vial

Design: Nerina Wilter

Bildnachweis: www.istockphoto.com/de