



Whack-it!	
Was für ein Spieltyp:	Ein schnelles, sinnliches Reaktionsspiel
Einsatz im DaF-Unterricht:	eignet sich zur Behandlung des Plurals auch als kurzes Spiel für Zwischendurch geeignet, es spricht die Sinne Hören und Sehen an, danach sind wieder alle hellwach
Niveau:	A1
Gruppengröße:	bis zu 4 Spieler/innen
Mehrere Gruppen möglich ?	nein, aber man könnte zu zweit spielen und den Stab nach jedem Geräusch tauschen
Dauer:	10 Minuten für eine Runde
Was das Spiel enthält:	(Leider nur) 4 Stäbe mit Saugnäpfen, 96 beidseitig bebilderte Karten (auf der einen Seite ein Foto, auf der anderen eine Zeichnung des gleichen Gegenstandes), 1 elektronischer Geräuschemacher
Worum geht es:	Die Karten werden auf dem Tisch verteilt (man braucht viel Platz für 96 Karten!), der Geräuschemacher wird angeschaltet und solange ein bestimmtes Geräusch ertönt, darf nach den dazu passenden Bildern geschlagen werden (Hundebellen = Karte mit einem Hund). Es ertönt ein Geräusch, wenn die Runde beendet ist. Anschließend kommt der sprachliche Teil: Die Spieler/innen erzählen, was sie geschnappt haben und wie viel. Dabei praktizieren sie die Pluralformen.
Variationen/Erfahrungen mit dem Spiel im DaF-Unterricht:	Vor dem Spielen können die Wörter der Karten in der entsprechenden Zielsprache erklärt werden. Der Plural kann mit dem Spiel eingeführt oder auch anschließend geübt werden.
Unsere Wertung:	+ die Schachtel ist handlich + ein lustiges Spiel, damit taut jede Gruppe auf
Autor/Spielerverlag:	2007 im Paul Lamond Verlag erschienen (www.paul-lamond.com)

lamond.com)

Anmerkungen:	Ein Probeexemplar wurde uns freundlicherweise vom Verlag kostenlos zur Verfügung gestellt.
---------------------	--

Preiskategorie:	3
------------------------	---

Angélique Bruns – November 2007 – www.ludolingua.com
--

Kommentar von Felicitas/März 2009:

Das Spiel lässt sich mannigfaltig variieren, wenn man den Geräuschemacher mal außen vorlässt. Der Clou sind die Stäbe mit den Saugnäpfen, die die besonders lustige und hektische Dynamik des Spiels ausmachen. Karten, die geschnappt werden sollen, kann man sich für alle erdenklichen Kursziele selbst herstellen (z.B. Adjektive, Verben mit Präpositionen, Artikel und und und). Zum Beispiel verteile ich im Alphabetisierungskurs Buchstaben und Laute auf dem Tisch, die die Frauen nach Ansage schnappen müssen oder in anderen Niveaus sollen die Teilnehmer/innen Wörter mit zu schnappenden Buchstaben nach Ansage eines Themenfeldes (z.B. Körperteile, in der Stadt etc.) bilden (siehe Spielbeschreibung: Schnapp-Land-Fluss). In der Wiederholungsrunde können sie Karten wieder verlieren, wenn der Artikel falsch gesagt wird bzw. meine geschnappten Karten bei richtig genanntem Artikel dazu gewinnen. Fazit: macht richtig Spaß und man kann ´ne Menge damit üben! Leider ist das Spiel nur in England zu bekommen. Achtung: Im Internet gibt es ein namensgleiches Computerspiel, das nichts mit unserem hier zu tun hat.