

Schiffe versenken

Ziel:	Spracherwerb	
Arbeitsform:	binationale Tandems / Kleingruppen	
Ablauf und Durchführung:	<p>Nach den klassischen Regeln des Spieles „Schiffe versenken“ muss jeder Teilnehmer seine Schiffe auf einem Plan (Word-Dokument) eintragen und versuchen, die Schiffe des Gegners zu versenken, indem er seine Zielkoordinaten (z. B. C3) angibt (mündlich: Voice-Chat oder schriftlich: Chat). Der Gegner sieht auf seinem Plan nach und gibt an, ob der Schuss ins Wasser ging: „Wasser“, ob ein Schiff getroffen wurde: „Treffer“ oder ob es gar versenkt wurde: „Treffer versenkt“. Wer zuerst alle Schiffe des Anderen versenkt hat ist der Sieger.</p> <p>Das Spiel verläuft ganz klassisch, mit dem einzigen Unterschied, dass der Gegner nicht im Raum ist, sondern man nur per (Voice-)Chat mit ihm kommunizieren kann.</p> <p>Jeder verfügt insgesamt über 10 Schiffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Flugzeugträger (5 Kästchen) - 2 Zerstörer (4 Kästchen) - 3 Kreuzer (3 Kästchen) - 4 U-Boote (2 Kästchen) <p>und zwei Pläne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - auf dem einen trägt er die Position seiner eigenen Schiffe ein - auf dem anderen notiert er seine Schüsse und die Schiffe des Anderen. <p>Je nach Sprachniveau der Gruppe kann man abwechselnd auf Französisch und auf Deutsch spielen oder entscheiden, dass jeder in seiner Muttersprache spricht.</p> <p>Im Voraus kann der Lehrer die wichtigsten Ausdrücke in beiden Sprachen erklären und aufschreiben. Es wird solange gespielt, bis die Ratemannschaft das Wort herausbekommen hat oder der Galgen vollständig ist. Danach werden die Rollen getauscht.</p>	
Vokabular für diese Aktivität:	<p>Treffer! Wasser! Treffer, versenkt! der Flugzeugträger der Zerstörer der Kreuzer das U-Boot</p>	<p>Touché ! Dans l'eau ! Touché-coulé ! le porte-avions le destroyer le croiseur le sous-marin</p>