Dialekthäppchen: Stadt, Gmoa, Fluss

Schulart(en)	Grundschule und alle weiterführenden Schularten
Jahrgangsstufe(n)	ab Jgst. 2
Fach/Fächer/fachübergr.	Deutsch, fächerübergreifend
Thema	Spielerische Auseinandersetzung mit der bayerischen Region, Kultur und Sprache durch Adaptierung des Spiels „Stadt, Land, Fluss“.
Zeitrahmen	10-15 min.
Benötigtes Material	AB Spielbogen Stadt, Gmoa, Fluss
Quelle	Konrad Adenauer Stiftung – Stadt, Land, Fluss: Regeln https://www.kas.de/de/web/rheinland/veranstaltungsberichte/detail/-/content/spielregeln-fuer-unser-stadt-land-fluss-spiel

Kompetenzerwartungen* (exemplarisch)

Die Schülerinnen und Schüler…

- vertiefen ihr Wissen über die kulturelle Vielfalt Bayerns.
- erweitern und festigen ihren bayerischen Wortschatz.
- bauen ihre Sozialkompetenz aus und lernen von- und miteinander.

** Anmerk.: Hier wird, da es sich um kleine Dialekthäppchen handelt, bewusst auf ausführliche Lehrplanbezüge verzichtet. Alle Dialekthäppchen sind aber vor dem Hintergrund der Ziele des Lehrplans Deutsch und des fächerübergreifenden Bildungs- und Erziehungsziel „Sprachliche Bildung“ entwickelt worden.*

Aufgabe/Materialien

1. Spielablauf

Vorbereitung:

- Im Klassenverbund wird über die Kategorien, die gespielt werden sollen, entschieden. Klassische **auf Bayern bezogene Kategorien** wie „Stadt, Gmoa, Fluss“ können ersetzt und/ oder durch weitere ergänzt werden (z. B. „Bayerisches Essen“, „Dialektwörter“, „Feste/Bräuche“, „Persönlichkeiten aus Bayern“, „bayerische Gebäude oder Sehenswürdigkeiten“).
- Jede Schülerin und jeder Schüler erhält einen Spielbogen, auf dem die gewählten Kategorien in den Spalten notiert werden.

Spielbeginn:

- Ein Buchstabe des Alphabets wird zufällig bestimmt (z. B. durch das Aufsagen des Alphabets, bis jemand „Stopp“ sagt).
- Nun schreiben alle Teilnehmenden möglichst schnell für jede Kategorie einen passenden Begriff mit bayerischem Bezug, der mit diesem Buchstaben beginnt (z. B. „M“: Stadt - München, Dialektwort – Madl, Gebäude - Maximilianeum).

Zeitlimit:

- Sobald die erste Person alle Kategorien ausgefüllt hat, ruft sie „Stopp“. Alternativ könnte ein festgelegtes Zeitlimit eingehalten werden.

Punktvergabe:

- Die Begriffe werden in der Klasse verglichen: 10 Punkte für einen Begriff, den niemand anderes aufgeschrieben hat. 5 Punkte für einen Begriff, den mehrere aufgeschrieben haben. 0 Punkte für leere Felder oder falsche Begriffe.
- Begriffe können durch die Klasse diskutiert werden, um ihre Richtigkeit zu prüfen (besonders bei Dialektwörtern oder regionalen Ausdrücken).

Runden:

- Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, bis eine vorher festgelegte Anzahl an Buchstaben durchgespielt wurde.

2. Die Ermittlung des Gewinners

- Die Punkte jeder Runde werden zusammengezählt.
- Der oder die Teilnehmende mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt.

3. Anpassungsmöglichkeiten

- Nach Alter/Klasse: Für jüngere Kinder können einfache Kategorien wie „Bayerisches Essen“ oder „Feste“ hinzugefügt werden. Ältere Klassen können komplexere Themen wie „Historische Persönlichkeiten“ oder „Bayerische Redensarten“ behandeln.
- Nach Interesse: Kategorien können auf aktuelle Unterrichtsinhalte abgestimmt werden, z. B. „Flüsse in Bayern“ in Geografie oder „Bayerische Speisen“ im Heimat- und Sachunterricht.
- Individuelle Förderung: Schwächere Schülerinnen und Schüler können in Teams spielen, um sich gegenseitig zu unterstützen. Es kann im Klassenverbund oder in Kleingruppen gespielt werden.

Stadt, Gmoa, Fluss

								Punkte

G'wunna hat _____ .