

SCRABBLE

Bildungspotential

Die SCRABBLE-App ist ein Freemium, während die Xbox-Version käuflich zu erwerben ist. Das Spiel ahmt das klassische Brettspiel nach, bietet aber auch die Möglichkeit, wann und wo immer man will zu spielen. Die SchülerInnen können Spaß haben und Vokabeln und Rechtschreibung lernen, während sie ihre Spielsteine strategisch platzieren, um Wörter mit den höchsten Punkten zu bilden. Sie müssen auch Mathematik anwenden, um ihre Ergebnisse zu maximieren. Zu den Optionen gehören das Spielen mit einem/r anderen SpielerIn auf demselben Gerät, das Solospiel gegen den Computer oder das Zusammensein mit anderen SpielerInnen über das Internet in einer geschlossenen oder offenen Gruppe.

SCRABBLE wird auf Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch, Spanisch und Portugiesisch angeboten.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Die Lehrenden können z.B. die SchülerInnen zu zweit anmelden oder einzeln am Computer arbeiten lassen. Lehrende können die SchülerInnen ermutigen, das in den Lektionen gelehrt Vokabular zu verwenden um dafür zusätzliche Punkte im Unterricht zu erhalten. Darüber hinaus können Lehrende die SchülerInnen bitten, nur mit Wörtern zu spielen, die sich auf bestimmte Themen beziehen, z.B. fühlende Wörter, bei denen jedes gespielte Wort mit Gefühlen in Verbindung gebracht werden muss. Dies kann dazu beitragen, das Vokabular der SchülerInnen zu bestimmten Themen zu erweitern.

Beim Spielen gegen den Computer können Lehrende die Level anpassen und die SchülerInnen auf Anfängerniveau spielen lassen, bis sie sich wohl fühlen. Danach können die Lehrenden den Schwierigkeitslevel höherschrauben, um die SchülerInnen zu motivieren eigene Strategien umzusetzen.

Die Teamarbeit wird verbessert, wenn die SchülerInnen Gruppen bilden und in Gruppen gegeneinander antreten.