LAUTSPIELEREI



LAUTMALERISCHE VERBEN MIT IHREN ENTSPRECHENDEN ADJEKTIVEN UND SUBSTANTIVEN LERNEN

PROJEKTIDEE

Die Spielidee besteht darin, Sprachenlernen durch auditiven Impuls zu aktivieren.
Das Ziel des Spiels ist es, lautmalerische Verben zu lernen, die Bildung und Verwendung des Partizips I zu trainieren sowie die Substantivierung von Verben mit dem Präfix „Ge-“ zu üben.

Das Ergebnis ist ein Kartenset, angelehnt an das Spiel *HITSTER*. Die Karten bestehen aus Vorder- und Rückseite. Auf der Vorderseite ist ein QR-Code abgedruckt, über den das entsprechende Geräusch abgespielt werden kann. Auf der Rückseite befindet sich eine mögliche Lösung.

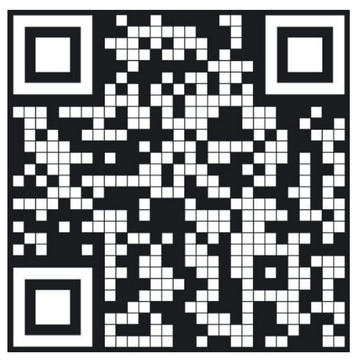
ZIELGRUPPE

Das Spiel ist für fortgeschrittene DaZ/ DaF- Lernende (B1 und höher) konzipiert, die ihren Verbwortschatz auf spielerische Weise erweitern und Wortbildung üben wollen.

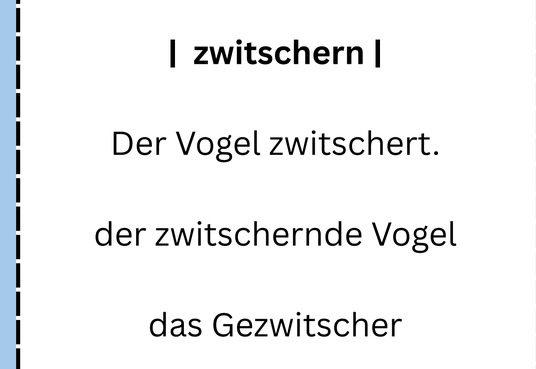
SPIELABLAUF + REGELN

Das Kartenspiel wird zu zweit oder in Teams gespielt, dabei kann die Größe der Teams variieren. Zuerst wird der QR-Code gescannt und das Geräusch abgespielt. Das Geräusch darf maximal dreimal angehört werden. Der Spielende sollte dann ein Verb nennen, welches das Geräusch am besten beschreibt.

Im nächsten Schritt kann das Partizip I gebildet werden und als letzten Schritt gilt es das substantivierte Verb zu bilden. Für jede richtige Antwort (Infinitiv, Partizip I, substantiviertes Verb) gibt es **1 Punkt.** Danach ist der Mitspielende oder das andere Team an der Reihe.
Der Spielende/das Team mit den meisten Punkten am Ende gewinnt.



Vorderseite



| zwitschern |

Der Vogel zwitschert.

der zwitschernde Vogel

das Gezwitscher

Rückseite

PROJEKTVORGEHEN

1. Spielidee finalisiert (Spielziel und -regeln formuliert)
2. Sammeln von lautmalerischen Verben
3. Generierung der Geräusche
4. Upload der Audiodateien + QR-Code.Erstellung
5. Design der Spielkarten
6. Ausdrucken und Laminieren der Spielkarten

TOOLS

Soundcloud: Speicher- und Abspielort der Geräusche
Adobe firefly: Generierung der Geräusche
PowerPoint: Erstellung des Kartensets

EINSATZ VON KI

Im Rahmen dieses Projekts wurde KI vorrangig für auditive Zwecke eingesetzt. Die 30 Geräusche wurden mithilfe von Adobe firefly erzeugt. Dabei spielte ein präzises Prompting eine wichtige Rolle, um möglichst eindeutige und passende Ergebnisse zu erhalten. Für die Nutzung von Adobe firefly ist lediglich ein Adobe-Konto erforderlich. Die Registrierung ist kostenlos.

Dank der KI kann Sprache anhand von Geräuschen gelernt werden, anstatt – wie so oft – über Bilder, Musik oder Filme.

LEARNINGS

- Menschliche Geräusche wie z.B. schmatzen, seufzen oder niesen kann die KI nur schlecht bis gar nicht imitieren
- QR-Code-Generatoren für Musik mit Speicher- und Abspielfunktion der Audiodatei sind nicht auf Dauer kostenlos
- Schwarmintelligenz bringt’s einfach!

Projekt von Melina Wältermann, Nadja Brormann | Seminar Digitales Lernen in DaZ/DaF | SoSe 2026