

Auf jeder Karte befindet sich ein **Begriff**, den der oder die andere in einer Minute erraten soll, indem die **drei Wörter zur Erklärung** vorgelesen werden, die auf der Karte angeführt sind.

Ist die Antwort richtig, würfelt der Spieler oder die Spielerin bei der nächsten Runde, um auf dem Spielbrett vorzurücken. Ist die Antwort nicht richtig, zieht der Spieler oder die Spielerin bei der nächsten Runde erneut eine Karte der Farbe des Feldes, auf dem sich die Spielfigur befindet, ohne vorher zu würfeln. Nach zwei fehlgeschlagenen Versuchen würfelt er oder sie weiter.

Nach jeder Antwort wird die Karte wieder unter den Stoß der entsprechenden Farbe gelegt.

Der Spieler oder die Spielerin, der oder die als erstes am Ziel ankommt, stellt seine/ihre Spielfigur in die Mitte des Spielbretts und gewinnt erst, wenn es den **abschließenden Begriff** errät, den der Gegner oder die Gegnerin auswählt.

Die Lehrkraft oder der Gruppenleiter bzw. die Gruppenleiterin kann je nach Sprachniveau der Lernenden eine Auswahl der Karten treffen, mit denen gespielt wird und die aussortieren, die weniger angebracht erscheinen.

⑥

*Haben die Lernenden bereits ein fortgeschrittenes Niveau erreicht (B1-B2), kann man auch vorschlagen, die Beschreibungen zum Erraten des Begriffs **ohne die Verwendung der drei Wörter zur Erklärung** zu formulieren, die auf der Karte angeführt sind.*



⑦

GER:
Gemeinsamer
Europäischer
Referenzrahmen
für Sprachen

A1	Anfänger
A2	Grundlegende Kenntnisse
B1	Fortgeschrittene Sprachverwendung
B2	Selbständige Sprachverwendung
C1	Sachkundige Sprachverwendung
C2	Annähernd muttersprachliche Kenntnisse

Eine Spielidee entstanden aus dem Schulprojekt „Unternehmen Deutsch“ des Goethe-Instituts Italien



Triboo

Das Spiel wurde im Rahmen des Ideenwettbewerbs des Goethe-Instituts Italien „Unternehmen Deutsch“ von den Schülern: Mariam Al Khatib, Enrico Basili, Maria Chiara Cannella, Elena Ciarrochi, Gloria Grilli, Noemi Mignani, Giulia Postacchini, Sharon Paoloni, Rebecca Squadroni, Elisa Tarquini, Marianna Francesca Venanzi, Francesca Pia Vigilia, der Schule I.I.S. Leonardo da Vinci in Civitanova Marche (Italien) unter Leitung der Deutschlehrerinnen Lucia Giuliano und Rita Baldoni entwickelt.

© 2020 ELI s.r.l.
Postfach 6 – 62019 Recanati - Italien
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com - www.elilanguagegames.com

Deutsche Version: Iris Faigl

Art Director: Letizia Pigini
Redaktion: Gigliola Capodaglio
Produktionsleitung: Francesco Capitano
Illustrationen: Daniele Pasquetti
Grafik und Layout: Studio Cornell sas

Gedruckt in Italien von Tecnostampa Pigini Group Printing Division - Loreto - Trevi
ISBN 978-88-536-3009-4

Die vollständige oder teilweise Reproduktion dieser Publikation sowie deren Übermittlung in jeglicher Form und mit irgendwelchen Mitteln, auch durch Fotokopien, ist ohne die Genehmigung des Verlags ELI streng verboten.

⑧

Deutsch
spielend
lernen

TRIBOO

ELI

TRIBOO

Sprachliche Ziele

Das Spiel **Triboo** wendet sich an Deutschlernende, die das Niveau **A2/B1 (GER)** erreicht haben. Der Name **Triboo** steht für eine Stammesippe, in diesem Fall das Spielteam, die sich durch Gemeinsamkeiten von anderen Gruppen unterscheidet.

Auch die Bestandteile des Spiels (Spielbrett, Karten, Spielfiguren) illustrieren dieses Thema, der Spielverlauf führt Schritt für Schritt zum Ziel, dem Totem in der Mitte des Spielbretts.

Bei **Triboo** wird der Spaß im Wettstreit der Teams oder Paare mit dem Üben der Sprechfertigkeit auf Deutsch vereint, die in verschiedenen thematischen, landeskundlichen und interdisziplinären Bereichen zum Einsatz kommt.



②

Material

Das Spiel **Triboo** besteht aus:

- 132 Karten
- einem Spielbrett
- einem Würfel
- 15 Spielfiguren



③

Wie spielt man?

Man kann in Gruppen oder zu zweit spielen. Vor dem Spiel ist es angebracht, den Mitspielern und Mitspielerinnen alle Karten zu zeigen, um die Inhalte und sprachlichen Ziele zu verdeutlichen.

In Teams

Die Karten werden in sechs Stöße aufgeteilt, die den sechs verschiedenen Kategorien unterschiedlicher Farbe (**Naturwissenschaft, Geschichte, Geografie, Sport, Theater und Film, Kunst und Literatur**) sowie den Feldern auf dem Spielbrett entsprechen, auf dem man durch Würfeln vorrückt. Jedes Team wählt seine Spielfigur.

Reihum wird gewürfelt, ein Spieler oder eine Spielerin des Teams mit der höchsten Punktzahl beginnt das Spiel und würfelt noch einmal, um auf dem Spielfeld vorzurücken. Je nach der Farbe des Feldes, auf dem er oder sie ankommt, zieht er oder sie eine Karte des entsprechenden Stoßes, ohne sie seinem/ihrer Team zu zeigen.

Auf jeder Karte befindet sich ein **Begriff**, den das Team erraten soll. Dabei darf der Spieler oder die Spielerin nur Deutsch sprechen und soll dabei die **drei Wörter zur Erklärung** nutzen, die auf der Karte angeführt sind. Die Sprecherrolle im Team wechselt jedes Mal, wenn das Team an der Reihe ist.

Ist die Antwort des Teams richtig, kommt der nächste

④

Spieler oder die nächste Spielerin mit Würfeln an die Reihe, um auf dem Spielbrett vorzurücken. Ist die Antwort nicht richtig, zieht der Spieler oder die Spielerin bei der nächsten Runde erneut eine Karte der Farbe des Feldes auf dem sich die Spielfigur des Teams befindet, ohne vorher zu würfeln. Nach zwei fehlgeschlagenen Versuchen würfelt das Team weiter.

Nach jeder Antwort wird die Karte wieder unter den Stoß der entsprechenden Farbe gelegt.

Das Team, das als erstes am Ziel ankommt, stellt seine Spielfigur in die Mitte des Spielbretts und gewinnt erst, wenn es den **abschließenden Begriff** errät, den ein gegnerisches Team auswählt.

Zu zweit

Die Karten werden in sechs Stöße aufgeteilt, die den sechs verschiedenen Kategorien unterschiedlicher Farbe (**Naturwissenschaft, Geschichte, Geografie, Sport, Theater und Film, Kunst und Literatur**) sowie den Feldern auf dem Spielbrett entsprechen, auf dem man durch Würfeln vorrückt. Jeder Mitspieler und jede Mitspielerin wählt eine Spielfigur.

Es wird gewürfelt, der Spieler oder die Spielerin mit der höchsten Punktzahl beginnt das Spiel und würfelt noch einmal, um auf dem Spielbrett vorzurücken. Je nach der Farbe des Feldes, auf dem er oder sie ankommt, zieht er oder sie eine Karte des entsprechenden Stoßes.

⑤