

# Dingsda

- Ziel** 🎯 fördert die sprachliche Ausdrucksfähigkeit und die Kreativität
- Dauer** 🎯 ca. 35 – 45 Minuten
- Material** 🎯 Zettel in Schüleranzahl
- Sozialform** 🎯 2 Großgruppen

## So geht's

An der Vorbereitung für dieses Spiel sollen die Schüler aktiv mitwirken. Dies hat den Vorteil, dass sie sich mit dem Unterrichtsstoff bereits im Vorfeld auseinandersetzen.

Schreiben Sie zu Beginn mit den Schülern eine Liste von wichtigen Wörtern an die Tafel, die im Unterricht behandelt wurden. Teilen Sie Ihre Klasse in 2 Gruppen ein. Nun erhält jeder Schüler einen Zettel, auf den er oben seinen „Lieblingsbegriff“ notiert. Dieser Begriff soll später von der anderen Gruppe erraten werden. Nun notieren die Kinder noch 3 Wörter zu ihrem Begriff, die die andere Gruppe beim Beschreiben auf keinen Fall erwähnen dürfen.

Beispiel: Zum Begriff *Weizen* dürfen auf keinen Fall die Wörter *Getreide*, *Korn* und *Mehl* erwähnt werden. Zum Begriff *Nomen* dürfen beispielsweise auf keinen Fall die Wörter *Namenwort*, *groß* oder *Dinge* erwähnt werden.

Wenn beide Gruppen ihre Zettel ausgefüllt haben, sammeln Sie alle Zettel innerhalb der Gruppe ein und tauschen diese mit der anderen Gruppe. Gruppe A erhält also den Zettelstapel von Gruppe B und umgekehrt.

Nun muss jedes Kind jeder Gruppe jeweils einen Begriff der eigenen Gruppe erklären, ohne natürlich die verbotenen Wörter zu benutzen. Ein Schüler der gegnerischen Gruppe passt auf, dass die Regel auch eingehalten wird. Diejenige Gruppe, die am Ende die meisten Begriffe richtig erraten hat, gewinnt.

## Kommentar

Sehr beliebtes Spiel, um auch mal eine ganze Vertretungsstunde zu füllen.



Wiederholung



# Maschinen-Erfinder

- Ziel** fördert den kreativen Umgang mit vorgegebenen Strukturen
- Dauer** ca. 45 Minuten
- Material** vorbereitete Regelzettel, Papier, Stifte
- Sozialform** Partnerarbeit

## So geht's

Bei diesem Spiel sollen die Kinder in Paaren eine „nützliche“ Maschine erfinden. Dabei müssen sie allerdings ein paar Regeln einhalten. Diese Regeln schreiben Sie im Vorfeld auf kleine Zettel und sortieren sie in 4 Kategorien ein: *Einsatz*, *Größe*, *Anzahl der Teile* und *Besonderheit*.

Da jedes Paar später zufällig 4 Zettel zieht (einen aus jeder Kategorie), bereiten Sie doppelt so viele Zettel vor, wie Sie Schüler in der Klasse haben. (Beispiel: Bei 28 Kindern brauchen Sie zu den 4 Kategorien je 14 Zettel, also 56.) Hier einige Ideen zu den Kategorien, die Sie aufschreiben könnten:

*Einsatz*: in der Schule, auf dem Spielplatz, am Schreibtisch, in der Küche, beim Fahrradfahren, im Keller, bei Gefahr, nur zum Spaß ...

*Größe*: passt in eine Hand, 30 – 40 cm, kugelförmig, winzig wie eine Streichholzschachtel, nur mit der Lupe zu erkennen, 2 Meter hoch ...

*Anzahl der Teile*: Geben Sie eine Zahl zwischen 5 und 20 vor.

*Besonderheit*: Hier können Sie sich etwas ganz Ausgefallenes ausdenken.

Jedes Paar zieht aus jeder Kategorie einen Zettel und hat insgesamt somit 4 Zettel. Die Aufgabe für alle Paare lautet: Erfindet ein Gerät oder eine nützliche Maschine. Alle gezogenen Regeln müssen dabei beachtet werden. Nun dürfen die jungen Erfinder auf einem DIN-A3-Blatt herumtüfteln und ihre Maschine aufzeichnen.

## Kommentar

Hierbei entstehen wirklich die aufregendsten Erfindungen. Es lohnt sich auf jeden Fall eine Klassenpräsentation. Interessant ist es vor allem, wie die Kinder mit (scheinbar) widersprüchlichen Regeln umgehen. Wie soll z.B. eine 2 Meter große Maschine beim Fahrradfahren helfen? Den jungen Tüftlern wird mit Sicherheit etwas einfallen ...

# Zweimal wahr, einmal falsch

- Ziel** 🎯 trainiert das analytische Denken
- Dauer** 🎯 ca. 15–20 Minuten
- Material** 🎯 –
- Sozialform** 🎯 2 Großgruppen

## So geht's

Spielen Sie dieses Spiel am besten in 2 Teams.

Zunächst beginnt Team A und stellt 3 Behauptungen zum aktuellen Unterrichtsthema auf, wovon 2 wahr sein müssen, eine aber falsch ist.

Ein Beispiel zum Thema „Getreide“:

„Bekannte Getreidesorten sind Hafer, Roggen und Sonnenblumenkerne.“

Nun muss Team B herausfinden, was an dieser Aussage nicht stimmt.

Wenn Team B die falsche Aussage herausgefunden und korrigiert hat, erhält es einen Punkt an der Tafel, falls nicht, bekommt Team A den Punkt.

Aber Vorsicht: Ist eine Aussage in sich nicht stimmig, erhält auch das andere Team den Punkt. So muss das Team sehr sorgfältig seine Aussage überlegen, damit es für die anderen nicht zu leicht wird. Anschließend wird gewechselt, und Team B gibt Team A 3 Aussagen vor. Welches Team hat die meisten gemogelten entdeckt?

## Variante

Um das Spiel leichter zu gestalten, kann auch nur eine wahre mit einer falschen Aussage kombiniert werden. Der Clou des Spiels ist, die Aussagen so zu wählen, dass beide durchaus möglich sein könnten.

## Kommentar

Indem sich die Schüler spielerisch mit Fakten ihres Themas auseinandersetzen, lernen sie hierbei einiges, an das sie sich nachhaltig erinnern.

Lerninhalte festigen