



vorbereitete Bilderrätsel (Zentrale Begriffe einer Unterrichtsreihe / eines Themas werden in ihre Wortbestandteile zerlegt und in einzelnen Bildern dargestellt.), oder vorbereitete Fachbegriffe



20 Minuten

Die Schüler erraten bzw. erschließen durch Kombination der einzelnen Bilder den gesuchten Begriff, sie erklären, was er bedeutet, und ordnen ihn thematisch in die Unterrichtsreihe oder historische Epoche ein. Der bildlich dargestellte „Wortschatz“ kann laufend um neue Begriffe erweitert und hin und wieder zur Überprüfung des Grundwissens abgefragt werden.

Alternativ zur arbeitsintensiven Vorbereitung der Bilderrätsel können den Schülern auch geeignete Begriffe vorgegeben werden, die sie dann jeweils in Partnerarbeit in einem Bilderrätsel darstellen sollen. Jedes Team bekommt andere Begriffe. Anschließend werden die Begriffe im Plenum erraten.

## 2. Wer oder was bin ich?

Kl. 5–10



Post-its



15 Minuten

Die Schüler bilden Vierer- bis Sechsergruppen. Jede Gruppe bildet einen Kreis. Der Lehrer gibt ein Thema vor. Jeder Schüler schreibt einen zu dem vorgegebenen Thema passenden Begriff (z. B. Ereignis, Schauplatz, Fachbegriff) verdeckt auf ein Post-it. Der Zettel wird dann jeweils dem Nachbarn auf die Stirn geklebt, ohne dass dieser den Begriff zu sehen bekommt. Die Schüler müssen nun der Reihe nach erraten, wer oder was sie sind. Um dies herauszufinden, stellen sie ihren Mitschülern Fragen, die so formuliert sein müssen, dass sie nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können (z. B. „Gehöre ich dem Adelsstand an?“). Beantworten die Mitschüler die Frage mit „ja“, darf der Schüler eine weitere Frage stellen. Wird die Frage mit „nein“ beantwortet, ist der nächste Schüler an der Reihe. Gewonnen hat, wer als Erster errät, wer oder was er ist.

Vereinfachung: Es kann zu Beginn vorgegeben werden, ob es sich um eine Person, ein Ereignis, einen Schauplatz usw. handelt.



zentrale Begriffe aus der vorangegangenen Stunde / Arbeitsphase, Würfel (Schaumstoffwürfel aus dem Sportunterricht oder herkömmlicher Spielwürfel)



10 Minuten

Der Lehrer schreibt sechs Begriffe an die Tafel und nummeriert diese durch (von 1 bis 6). Der erste Schüler würfelt. Die gewürfelte Augenzahl gibt vor, welchen Begriff der Schüler nun in seinen eigenen Worten erklären muss. Der Lehrer korrigiert die Ausführungen ggf. Der Würfel wird an den nächsten Schüler weitergegeben. Der Schüler würfelt und erklärt den von ihm gewürfelten Begriff, auch wenn dieser zuvor bereits von einem anderen Schüler beschrieben wurde. Alternativ bilden die Schüler Sechsergruppen. Die Schüler würfeln der Reihe nach und erklären sich die Begriffe gegenseitig. Gewonnen hat der Schüler, der als erster alle Begriffe richtig erklärt hat.

Tipp: Das Spiel eignet sich auch zur Überprüfung der Hausaufgabe. Dazu wird jeder (Teil-)Aufgabe eine Zahl von 1 bis 6 zugeordnet.

## 6. Tafelfußball

Kl. 5–10



vorbereitete Fragen, Tafelmagnet



10 Minuten

Der Lehrer zeichnet ein Fußballfeld an die Tafel. Jede Spielfeldhälfte hat ein Tor sowie etwa vier Linien, die parallel zur Mittellinie verlaufen. Der Magnet wird zu Spielbeginn auf die Mittellinie gelegt. Die Klasse wird in zwei Teams geteilt, die im Wechsel die von dem Lehrer gestellten Fragen beantworten müssen. Hat ein Team die Frage richtig beantwortet, wird der Magnet eine Linie näher an das gegnerische Tor geschoben. Beantwortet die gegnerische Mannschaft ihre Frage ebenfalls korrekt, wird der Magnet wieder in die entgegengesetzte Richtung verschoben. Ziel des Spiels ist es, ein Tor zu schießen.



gefaltete Zettel mit Begriffen (Fachbegriff, Ereignis, Person usw.), Folien, Folienstifte



10–15 Minuten

Es werden zwei Schüler ausgewählt. Schüler 1 werden die Augen verbunden. Schüler 2 zieht einen der vorbereiteten Zettel. Aufgabe der beiden Schüler ist es nun, den vorgegebenen Begriff zeichnerisch darzustellen. Der „blinde“ Schüler, der den Begriff selbst nicht kennt, hält den Stift, der „sehende“ Schüler führt die Hand seines „blinden“ Mitschülers. Die beiden Schüler dürfen dabei nicht miteinander sprechen. Das Team zeichnet am Tageslichtprojektor oder an der Tafel. Die Mitschüler versuchen, den Begriff anhand der Zeichnung zu erraten. Alternativ kann das Spiel auch in einzelnen Gruppen durchgeführt werden. Wer am meisten Begriffe errät, hat gewonnen.

## 10. Scharade oder Skizze

Kl. 5–8

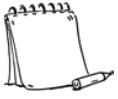


vorbereitete Begriffskarten, zwei Karteikarten mit den Begriffen „Scharade“ und „Skizze“



15 Minuten

Ein Schüler wird nach vorne gebeten, der Lehrer zeigt ihm einen Begriff. Anschließend zieht der Schüler eine der beiden Karteikarten, die der Lehrer verdeckt bereithält. Die Karte gibt vor, ob der Schüler den Begriff pantomimisch oder zeichnerisch (an der Tafel) darstellen soll. Die Mitschüler versuchen, den gesuchten Begriff zu erraten. Wer den Begriff erraten hat, darf den nächsten Begriff darstellen.



vorbereitete „Sätze“ (Die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter ergeben einen geschichtlichen Begriff.)



10 Minuten

Der Lehrer liest einen vorbereiteten Satz (bzw. aneinandergereihte Wörter) laut vor. Die Schüler versuchen, die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter möglichst schnell aneinanderzureihen und so das gesuchte Wort zu entschlüsseln (z. B. „**B**ewachen **u**rig **r**und **G**raben **m**assiv **A**ngreifer **u**nüberwindbar **E**ingang **r**iesig“ = Burgmauer). Wer den Begriff als Erster entschlüsselt hat, bekommt einen Punkt. Das Spiel kann auch umgekehrt gespielt werden: Der Lehrer gibt einen geschichtlichen Begriff vor und die Schüler müssen einen passenden „Satz“ bzw. passende Wörter, die auch thematisch mit dem gesuchten Begriff im Zusammenhang stehen, finden.

## 13. Mastermind



15 Minuten

Der Lehrer schreibt einen geschichtlichen Begriff verschlüsselt an die Tafel, d. h. er bildet jeden Buchstaben des Begriffs mit einem X ab. Die Schüler haben nun die Aufgabe, den Begriff zu entschlüsseln. Hierzu schreibt der erste Schüler seinen Vorschlag unter das verschlüsselte Wort. Der Lehrer markiert nun jeden Buchstaben, der in dem gesuchten Wort enthalten ist, mit einem weißen Punkt. Befindet sich der Buchstabe auch noch an der richtigen Stelle, wird er mit einem roten Punkt markiert. Nun schreibt der nächste Schüler seinen Vorschlag an die Tafel. Der Lehrer „bewertet“ auch diesen Vorschlag mit weißen und roten Punkten. Wer schließlich den gesuchten Begriff entschlüsselt, darf das nächste Wort verschlüsseln.



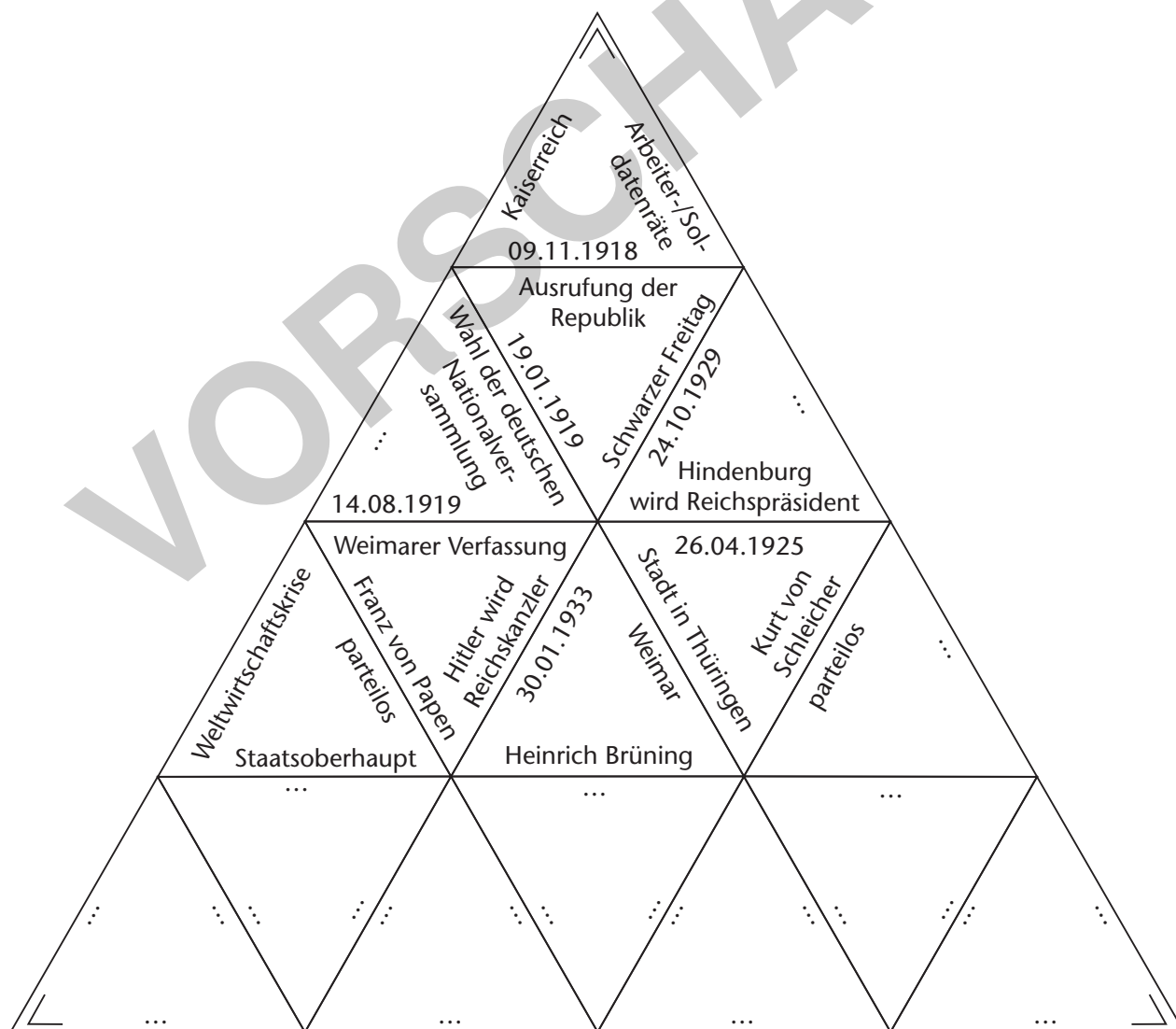
vorbereitete Triminokarten (halbe Klassenstärke)



15 Minuten

Das Trimino besteht aus gleichseitigen Dreiecken, die so aneinander gelegt werden müssen, dass eine Jahreszahl jeweils mit einem geschichtlichen Ereignis zusammenpasst. Wichtig ist, dass es dabei auch Begriffe bzw. Zahlen gibt, die keine Zuordnung ermöglichen. Diese Dreiecksseiten bilden dann den Außenrand des Triminos.

Die Schüler gehen paarweise zusammen oder aber die Klasse wird in Kleingruppen geteilt. Dann treten die einzelnen Paare bzw. Kleingruppen gegeneinander an. Das Paar bzw. die Gruppe, das/die das Trimino am schnellsten richtig zusammengesetzt hat, hat gewonnen.

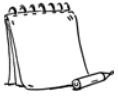


Claudia Schmitz: 66 Spielideen Geschichte  
© Auer Verlag – AAP Lehrfachverlage GmbH, Augsburg



netzwerk  
lernen

zur Vollversion



leere Karteikarten, vorbereitete Frage / Antwort-Karten



5 Minuten

Das Spiel eignet sich zur Wiederholung und Festigung wesentlicher Inhalte des Geschichtsunterrichts und kann auch gut als Einstieg in jede Geschichtsstunde ritualisiert werden.

Nach jeder Unterrichtsstunde oder thematischen Einheit überlegen die Schüler gemeinsam, welche wichtigen Inhalte (Ereignisse, Personen, Daten usw.) sie im Hinblick auf ein breites Geschichtswissen im Gedächtnis verankern sollten. Die Inhalte werden gesammelt und schließlich als Fragen formuliert. Die Fragen werden dann mitsamt der jeweils richtigen Antwort auf Karteikarten geschrieben. Auf diese Weise entsteht im Laufe der Zeit eine Fragensammlung zu unterschiedlichen Themen und Zeiträumen, die die Schüler bereits im Unterricht behandelt haben (Grundwissenskatalog). Zu Beginn jeder Unterrichtsstunde wird ein Schüler bestimmt, dem fünf dieser Fragen gestellt werden. Kann er die fünf Fragen richtig beantworten, wird er der Geschichtskönig der Klasse. Er behält den Titel so lange, bis ein anderer Schüler fünf Fragen richtig beantwortet hat. Die Karten werden dabei bunt gemischt und wiederholen sich im Laufe der Zeit, sodass die Schüler auch länger zurückliegende Themen immer wieder auffrischen.

Für Profis: Der nächste Schüler, der um den Thron kämpft, muss immer eine Frage mehr richtig beantworten als der amtierende Geschichtskönig, um den Titel zu übernehmen.

