



Tafel, Tafelmagnet in (Fuß-)Ballform



10 Minuten

Der Lehrer zeichnet ein Fußballfeld an die Tafel, und zwar mit zwei Toren, einer Mittellinie und je drei bis vier weiteren Linien pro Spielfeldhälfte. Der Tafelmagnet wird auf den Mittelpunkt gelegt, von dem aus der „Anstoß“ erfolgt. Es treten zwei gleich starke Schülerteams gegeneinander an. Der Lehrer stellt ihnen abwechselnd Fragen; für eine richtige Antwort wird der „Ball“, also der Magnet, bis zur nächsten Linie in Richtung des gegnerischen Tors gezogen. Nun ist die andere Mannschaft dran und kann ihrerseits mit einer korrekten Antwort die Flugrichtung des „Balls“ wieder verändern. Ziel ist es, die Kugel in das gegnerische Tor zu befördern.

4 Give me a clue!

Kl. 6–10

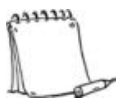


keine



20 Minuten

Zwei gleich starke Teams treten gegeneinander an. Der Lehrer lässt Begriffe erraten, gibt aber die dazu benötigten Informationen nur nach und nach preis. Je mehr Hinweise (*clues*) ein Team benötigt, desto weniger Punkte kann es gewinnen. Beginnt man z. B. mit der Aussage *This object is round* (4 points), so wird hier sicher noch munter (und falsch!) geraten werden, denn runde Objekte gibt es ja viele. Schafft man es dennoch, erhält man die vollen 4 Punkte. Der nächste Hinweis *It's small* (3 points) grenzt die Möglichkeiten schon weiter ein, der Hinweis *It's usually quite cheap* (2 points) noch mehr. Wird bei *You need it on your shirt* (1 point) der Knopf erraten, gibt es immerhin noch einen Punkt. Kommt ein Team gar nicht auf die korrekte Lösung, geht das Antwortrecht auf das andere Team über.



Kärtchen oder Würfel mit den Begriffen *act*, *draw*, *explain*



10 Minuten

Für dieses Spiel benötigt man entweder einen Würfel, der je zweimal die Begriffe *act*, *draw* und *explain* aufführt oder diese Tätigkeiten symbolisch darstellt. Alternativ lassen sich aber auch kleine Kärtchen zum Ziehen anfertigen.

Die Lehrkraft gibt nun einen Begriff vor und der erste Mitspieler erwürfelt bzw. zieht aus den verdeckt liegenden Kärtchen die gefragte Aktivität. Nun muss der Schüler den gesuchten Begriff in eigenen Worten umschreiben, ihn pantomimisch darstellen oder eine Tafelzeichnung anfertigen. Wer die gesuchte Lösung richtig errät, kommt nach vorne und stellt den nächsten Begriff vor.

10 Bingo

Kl. 5/6



Bingo-Karten mit 9 Feldern in Klassenstärke



5 Minuten

Bingo ist ein Spiel, das sich nach wie vor besonders bei jüngeren Schülern großer Beliebtheit erfreut. Der Lehrer bereitet einen kleinen Spielplan vor, der jeweils aus einem in neun gleiche Felder unterteilten Quadrat besteht und kopiert diesen für jeden Schüler.

Die Schüler tragen in jedes der neun Felder eine beliebige Zahl zwischen eins und zwanzig ein. Dann ruft der Lehrer nach und nach einzelne Zahlen aus diesem Zahlenraum auf. Hat ein Schüler die genannte Zahl auf seinem Spielplan, markiert er diese mit einem Kreuz. Sieger ist, wer zuerst drei nebeneinanderliegende Felder (waagrecht, senkrecht oder diagonal) angekreuzt hat.

Alternativ kann dieses Spiel auch mit Farben, Obstsorten, Buchstaben, Tiernamen o. Ä. gespielt werden.