

Inhalt

	Seite
Vorwort	3
Spielanleitungen	4 - 6
1 Wehrhaftes Eigenheim	7
2 Die Entstehung der Ritter – Ritterstand-Spiel	8 - 13
3 Die Ritterrüstung	14
4 Ritterturniere	15
5 Der Ritter im Krieg	16
6 Die Erstürmung einer Burg	17
7 Bequem und warm ist anders – Fadenspiel 1	18
8 Tand im Klassenzimmer	19
9 Minnesang	20
10 Ritterlicher Frust	21 - 23
11 Legestern	24
12 Fadenspiel 2	25
13 Leben auf der Burg	26
14 Großes Quiz „Burgen und Ritter“	27 - 29
Die Lösungen	30 - 32

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

auf geht es zu einer neuen Spielerunde rund um Ritter & Burgen. Dies ist ein Thema, auf dem man gut bei Kindern anknüpfen kann, da bekannte Spielzeugfirmen seit Jahren dieses Thema immer wieder aufgreifen und die Themenwelt rund um „Ritter“ lebendig werden lassen.

Diese Spielesammlung bezieht sich auf die Lernwerkstatt „Die Ritter“ (Best.-Nr. 10 662) und „Das Leben auf einer mittelalterlichen Burg“ (11 828). Natürlich sind die diversen Spiele und Rätsel auch mit anderen Werken kombinierbar und lassen sich gut im Unterricht einsetzen.

In den Spielanleitungen finden Sie immer wieder Hinweise, wie die Spiele und Rätsel auch differenziert eingesetzt werden können. Wir haben einige Vorlagen dazu gedruckt, damit viele Spiele auch durch Ihre Fragen ergänzt werden können.

Nun wünscht Ihnen viel Erfolg beim Einsatz unserer Spielesammlung zu Burgen und Rittern der Kohl-Verlag und

Peter Botschen

Spielanleitungen

Die vorliegenden Spielanleitungen sollen Ihnen Anregungen geben, wie Sie die Kopiervorlagen im Unterricht einsetzen können. Selbstverständlich können Sie aber mit dem vorliegenden Material auch Ihre eigenen Spielideen umsetzen.

Dabei sollen Ihrer Fantasie und der Fantasie Ihrer Schülerinnen und Schüler keine Grenzen gesetzt sein.

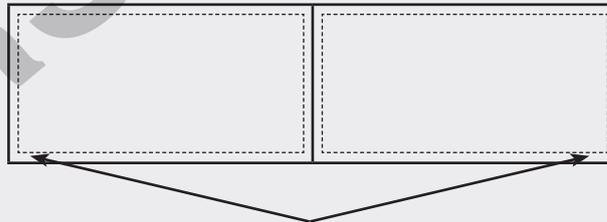
1 Wehrhaftes Eigenheim

Das Bildpuzzle eignet sich insbesondere zur Einzel- oder Partnerarbeit. Die Puzzleteile müssen sorgfältig ausgeschnitten werden. Der Puzzleplan ist das Feld mit den jeweiligen Aussagen. Die Schülerinnen und Schüler entscheiden aufgrund ihres Wissens, ob die Aussage richtig oder falsch ist. Ist die Frage beispielsweise mit „JA (9)“ zu beantworten, so ist das Puzzlestück mit der Nummer 9 auf das jeweilige Feld zu legen. Liegen alle Puzzleteile richtig, so können sie aufgeklebt werden.

Da das angegebene und sinnvolle Bild herauskommen muss, haben die Schülerinnen und Schüler eine ideale Selbstkontrolle.

2 Die Entstehung der Ritter – Ritterstand-Spiel

Benötigtes Material: 3 Spielfiguren in unterschiedlicher Farbe
Spielplan auf DIN A 3 vergrößern
Fragekarten müssen ausgeschnitten und so geklebt werden:



Etwas Klebstoff auf die Rückseite verteilen, in der Mitte falten und zusammendrücken, sodass auf der einen Seite das Fragezeichen zu finden ist und auf der Rückseite die Frage.

Das „Ritterstand-Spiel“ eignet sich für 3 Spieler. Es werden so viele Spielfiguren auf Start gesetzt, wie Mitspieler teilnehmen. Ein Spieler nimmt eine Fragekarte vom Stapel und stellt die Frage dem Teilnehmer zur linken Seite. Wird die Frage richtig beantwortet, darf der Mitspieler, der geantwortet hat, seine Figur ein Feld entlang der Pfeillinie weiter rücken. Beantwortet er die Frage falsch, so muss er vor das letzte Fallgatter zurück oder zum Start. Jeder darf einmal einen Fallgatter „Joker“ in Form einer runden Ritterfigur (Retter) einsetzen, die ebenso ausgeschnitten werden muss. Man kann die „Joker-Funktion“ auch weglassen.

Zur Differenzierung können die Fragekarten vorher durch die Lehrkraft ausgewählt werden. Man kann auch das System des „Jokers“ so einbauen, dass jeder zwei Fragen falsch beantworten darf, ohne seinen Platz räumen zu müssen.

Spielanleitungen

6 Die Erstürmung einer Burg

Im Text stehen immer zwei mögliche Lösungswörter zur Auswahl. Die Schülerinnen und Schüler müssen sich nun für das richtige Wort entscheiden und dieses deutlich unterstreichen. Hinter dem richtigen Lösungswort befindet sich ein Buchstabe. Dieser Buchstabe muss nun auf dem Spielplan angemalt werden, auch wenn er öfters vorkommt. Wenn alle richtigen Buchstaben angemalt worden sind, entsteht so ein Lösungswort, dessen erster Buchstabe in der Startreihe beginnt. Bei leistungsschwächeren Schülerinnen und Schülern können Sie Teillösungen vorgeben oder die Flächen schon kennzeichnen.

7 12 Fadenspiel 1 und 2

Die Vorlage wird **einseitig kopiert** und entlang der Linien ausgeschnitten. An der Mittellinie wird die Vorlage zusammengeklappt und geklebt. Die weißen Stellen werden aus der Vorlage geschnitten. Im Loch oben links wird ein dicker Wollfaden (ca. 80 cm) befestigt. Der Schüler kann jetzt mit Hilfe des Wollfadens die Satzanfänge auf der linken Seite mit dem passenden Satzende auf der rechten Seite verbinden. Dazu wird der Wollfaden in die passende Lücke eingefädelt. Über die Rückseite wird der Faden zum nächsten Satzanfang auf der linken Seite gezogen. Zum Schluss wird der Wollfaden in das letzte Feld „Ende“ gezogen.
Kontrolle: Bei korrekter Lösung sind auf der Rückseite die aufgezeichneten Linien mit dem Wollfaden deckungsgleich.

8 Tand im Klassenzimmer

Der Schüler soll die Puzzleteile ausschneiden und sie so auf das angegebene Feld auflegen, dass sie ein Rechteck ergeben.

9 Minnesang

Die Kärtchen sollen ausgeschnitten werden. Der Schüler soll die zusammengehörigen Satzteile verbinden.
Wenn die Satzteile korrekt verbunden sind, ergibt sich aus den angegebenen Wortteilen ein sinnvoller Satz.

Spielanleitungen

10 Ritterlicher Frust

Dieses Spiel eignet sich zur Partnerarbeit. Es muss eine Drehscheibe gebastelt werden. Der Ritter wird ebenfalls ausgeschnitten. Die Schwertspitze gilt als Pfeil. Das Kind, das in der niedrigsten Hausnummer wohnt, fängt an. Es dreht den Ritter und es wird ihm der Text vorgelesen mit der Zahl, auf die die Schwertspitze zeigt. Das Kind muss nun den kurzen Text mit eigenen Worten wiedergeben und soll so viele Details wie möglich nennen. Wenn es dies geschafft hat, erhält es so viele Münzen (Vorlagen anbei), wie jeweils auf der Lösungskarte stehen. Sinn ist es, dass die Texte des Öfteren vorgelesen werden, sodass sich der Inhalt einprägt. Gewonnen hat das Kind mit den meisten Münzen.

11 Legestern

Die Schüler sollen die Dreiecke ausschneiden und so zusammenfügen, dass ein Stern entsteht. Das ist ganz einfach, denn die zusammengehörigen Sätze werden aneinandergelegt. Es gibt nur eine mögliche Lösung für den Stern!

13 Leben auf der Burg

Die Schüler sollen das Kreuzworträtsel zum Thema „Das Leben auf der Burg“ lösen und dann die Begriffe daraus in einer Wortschlange finden.

14 Großes Quiz „Burgen und Ritter“

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Es werden Teams gebildet. Der Lehrer stellt die Fragen und liest die Lösungsmöglichkeiten vor. Ein Spieler der Gruppe hat nun die Aufgabe, diese zu beantworten. Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe einen Punkt. Danach ist die nächste Gruppe an der Reihe.

Alternativ: – Die Teams sind nicht abwechselnd an der Reihe, sondern ein Team kann solange Fragen beantworten und folglich Punkte sammeln, bis es eine falsche Antwort nennt. Erst dann ist das nächste Team am Zug.

– Bei falscher Beantwortung einer Frage hat/haben das/die gegnerischen Team(s) die Möglichkeit zu antworten. Wird die Antwort richtig genannt, erhält dieses Team 1 Punkt.

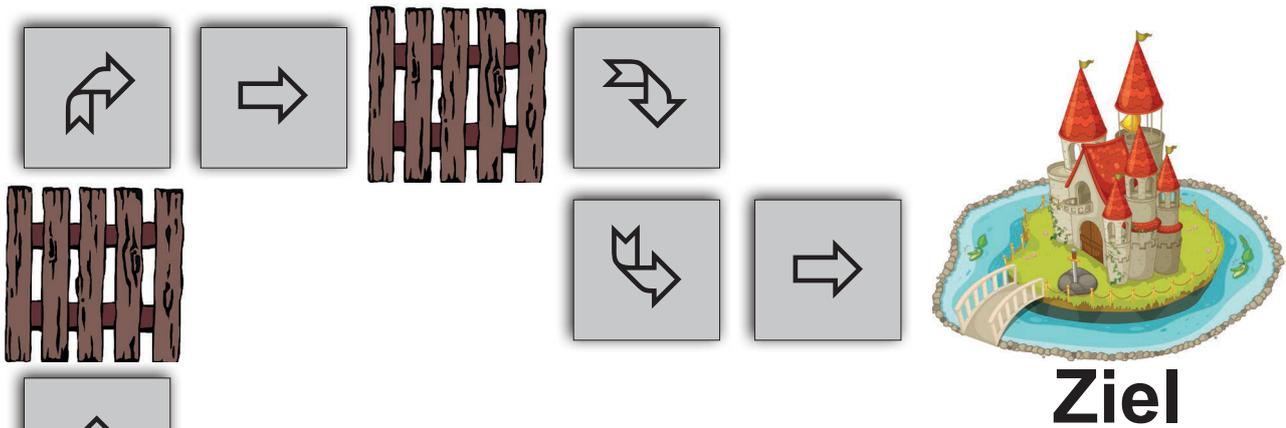
Alternativ/
Differenzierung: Je nach Leistungsstärke der Schüler werden die Lösungsmöglichkeiten nicht genannt.

Auf den Blankokarten können eigene Fragen/Antworten entworfen werden.

Die Karten werden auf Tonkarton kopiert. Sie können entweder mit Lösung auf der Rückseite oder mit Lösung separat kopiert und laminiert werden.



2 Die Entstehung der Ritter – Das Ritterstand-Spiel



Der Spielplan

