

Vorwort	5	2.3	A-B-C-Spiel (Kl. 5–7)	21
1 Begriffe wiederholen / erklären / festigen		2.4	Zugfahrt in die Geschichte (Kl. 5–8)	21
1.1 Bilderrätsel (Kl. 5–10)	7	2.5	Zeitstrahl hüpfen (Kl. 5–7)	22
1.2 Wer oder was bin ich? (Kl. 5–10)	7	3 Textverarbeitung / -verständnis		
1.3 Pyramide (Kl. 6–10)	8	3.1	Lauftext (Kl. 5 / 6)	23
1.4 Zwei Reihen (Kl. 5–8)	8	3.2	Bewegte Textarbeit (Kl. 5 / 6)	23
1.5 Wiederholungswürfel (Kl. 5 / 6)	9	3.3	Rot oder grün? (Kl. 5–7)	24
1.6 Tafelfußball (Kl. 5–10)	9	3.4	Text-Kreuzworträtsel (Kl. 5–8)	24
1.7 Zeichnen und raten (Kl. 7–10)	10	3.5	Richtig oder falsch? (Kl. 5–8)	25
1.8 Detektivspiel (Kl. 5–7)	10	3.6	Lesekette (Kl. 5–7)	25
1.9 Geschichte ins Bild setzen (Kl. 5–7)	11	3.7	Lückenfüller (Kl. 5 / 6)	26
1.10 Scharade oder Skizze (Kl. 5–8)	11	4 Gedächtnistraining		
1.11 Geschichte umschreiben (Kl. 5–10)	12	4.1	Ich packe meinen Geschichtskoffer (Kl. 5–7)	27
1.12 Akrostichon (Kl. 5–8)	13	4.2	Lebendiges Memory® (Kl. 5–8)	27
1.13 Mastermind (Kl. 5–8)	13	4.3	Zeitreise (Kl. 5–7)	28
1.14 Kurzgeschichte (Kl. 5 / 6)	14	4.4	Merken und aufzählen (Kl. 5–10)	28
1.15 Buchstabensalat (Kl. 5 / 6)	14	4.5	Was du zum Thema XY wissen solltest (Kl. 5–10)	29
1.16 Trimino (Kl. 8–10)	15	4.6	Orgel-Spiel (Kl. 5–10)	30
1.17 Begriffsbingo (Kl. 5–7)	16	5 Bewegtes Lernen		
1.18 Wortfeldkette (Kl. 5–8)	16	5.1	Buchstabenkette (Kl. 5–8)	31
1.19 Wer wird Geschichtskönig? (Kl. 5–10)	17	5.2	Wer steht wo im Volk? (Kl. 6–9)	31
1.20 Vier Begriffe – einer falsch (Kl. 7–10)	18	5.3	Lebende Diagramme (Kl. 5–9)	32
1.21 Flaschendreher (Kl. 5–7)	18	5.4	Auf und ab (Kl. 5 / 6)	32
2 Zeiträume festigen		5.5	Bewegte Mindmap (Kl. 5–7)	33
2.1 Zeitstrahl vervollständigen (Kl. 7–10)	19	5.6	Magnetspiel (Kl. 5 / 6)	33
2.2 Boccia-Spiel (Kl. 7–10)	20	5.7	Eingefroren (Kl. 7–10)	34
		5.8	Volksmischung (Kl. 5–7)	34

5.9	Stufenrennen (Kl. 5–8)	35	7	Verschiedenes	
5.10	Mach's nach! (Kl. 5–8)	35	7.1	Glücksrad (Kl. 5–7)	42
5.11	Wortfeldstaffel (Kl. 5–8)	36	7.2	Nachrichtensprecher (Kl. 5–8)	43
6	Medienkompetenz		7.3	Rollenspiel (Kl. 7–10)	43
6.1	Was würde der König sagen? (Kl. 7–10)	37	7.4	Im Gerichtssaal (Kl. 5–10)	44
6.2	Zeitfenster (Kl. 5–7)	37	7.5	Geschichte in Reimen (Kl. 7–10)	44
6.3	Navigationsspiel (Kl. 5–8)	38	7.6	Puzzlewettbewerb (Kl. 5–7)	45
6.4	Sprechende Bilder (Kl. 8–10)	39	7.7	Historische Spiele spielen (Kl. 5 / 6)	45
6.5	Filmwürfel (Kl. 5–9)	40	7.8	Museumsrallye (Kl. 5–10)	46
6.6	Rallye durchs Geschichtsbuch (Kl. 5–7)	40	7.9	Blätterflut (Kl. 5–10)	46
6.7	Schnitzeljagd durchs Internet (Kl. 6–10)	41			

VORSCHAU



vorbereitete Begriffspyramiden auf Folie



15 Minuten

Die Klasse wird in zwei Teams geteilt, jedes Team wählt zwei Schüler aus, die das Spiel bestreiten werden. Das Schülerpaar von Team 2 muss zunächst das Klassenzimmer verlassen. Das Schülerpaar von Team 1 sitzt im Klassenzimmer Rücken an Rücken, Schüler 1 blickt auf die Projektion der Folie und Schüler 2 sitzt mit seinem Gesicht zur Klasse. Schüler 1 muss nun seinem Partner die einzelnen Begriffe nacheinander, von unten nach oben, erklären. Hierfür hat er eine Minute Zeit. Er darf weder den Begriff selbst, noch Wortbestandteile nennen. Pro nicht erratetem Begriff gibt es 10 Strafpunkte. Gleiches gilt, wenn der Begriff selbst oder ein Wortbestandteil genannt werden. Anschließend spielen die beiden Schüler von Team 2 auf die gleiche Weise, mit derselben Pyramide. Gewonnen hat das Team, das weniger Strafpunkte erspielt hat.

Für Profis: Die Begriffe in der Pyramide werden so angeordnet, dass die unteren Begriffe einfach und die oberen Begriffe schwer zu beschreiben und zu erraten sind. Für die untersten Begriffe gibt es 10, für die mittleren 20 und für den obersten Begriff 30 Strafpunkte.

1.4 Zwei Reihen

Kl. 5–8



vorbereitete Fragen



10 Minuten

Die Klasse wird in zwei Teams geteilt. Die Teams bilden jeweils eine Reihe, die beiden Reihen stehen nebeneinander. Der Lehrer stellt eine Frage an den jeweils ersten Schüler der beiden Reihen. Der Schüler, der als erster richtig antwortet, darf sich in seiner Reihe hinten anstellen. Der andere Schüler bleibt auf seiner Position und wartet auf die nächste Frage. Wurde die Frage falsch oder gar nicht beantwortet, bleiben die Schüler ebenfalls auf ihrer Position. Gewonnen hat die Reihe, die als erste einen kompletten Durchlauf geschafft hat.



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.

1.10 Scharade oder Skizze



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.



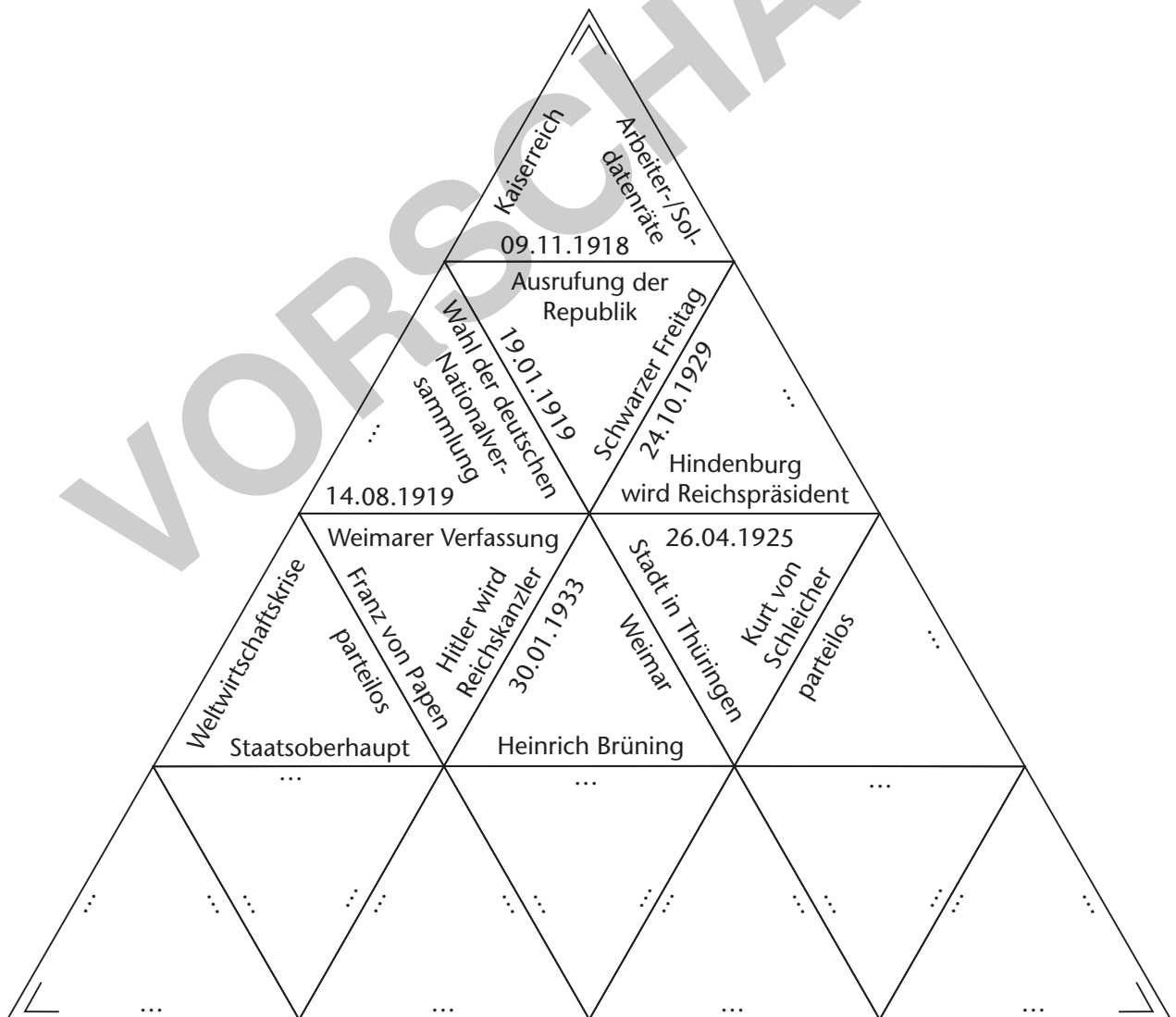
vorbereitete Triminokarten (halbe Klassenstärke)



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



pro Schüler ein Bingo-Spielplan mit neun Feldern



15 Minuten

Zentrale Begriffe eines Themas werden an der Tafel gesammelt. Jeder Schüler wählt neun dieser Begriffe aus und schreibt diese in seinen Bingo-Spielplan. Dann ruft der Lehrer die an der Tafel gesammelten Begriffe in beliebiger Reihenfolge auf. Die Schüler, die den jeweils genannten Begriff auf ihrem Spielplan notiert haben, streichen diesen durch. Gleichzeitig wird der Begriff an der Tafel durchgestrichen. Hat ein Schüler auf seinem Spielplan alle Begriffe durchgestrichen (oder alternativ: drei Wörter waagrecht / senkrecht / diagonal), ruft er laut „Bingo“. Er hat das Spiel gewonnen.

1.18 Wortfeldkette



15 Minuten

Die Wortfeldkette eignet sich gut für ein Brainstorming zu Beginn einer Unterrichtsreihe oder als abschließende Sicherung.

Es wird zunächst ein Thema bzw. ein Wortfeld festgelegt, z. B. „Mittelalter“. Die Schüler stellen sich hin (sie bilden einen Kreis oder stehen an ihrem Platz). Der Lehrer nennt nun einen beliebigen Begriff, den er mit dem Thema verbindet, z. B. „Burg“. Als nächstes muss nun ein Begriff gefunden werden, der mit dem Endbuchstaben des zuletzt genannten Wortes („g“) beginnt, z. B. „Grundherrschaft“. Die Schüler, die einen passenden Begriff gefunden haben, melden sich. Der Lehrer wählt einen Schüler aus, der nun seinen Begriff nennen und den nächsten Schüler auswählen darf. Die Schüler, die einen passenden Begriff genannt haben, dürfen sich jeweils setzen. Jeder Begriff darf nur einmal genannt werden.



rote und grüne Karten (in Klassenstärke), Text, vorbereitete Aussagen (zu dem Text), ggf. Augenbinden (Tücher)



10 Minuten

Die Schüler beschäftigen sich zunächst intensiv mit einem Text. Anschließend bekommt jeder Schüler eine rote und eine grüne Karte. Der Lehrer nennt eine Aussage, die sich auf den zuvor bearbeiteten Text bezieht. Die Schüler müssen nun entscheiden, ob die Aussage richtig oder falsch ist. Hierzu hält jeder Schüler die seiner Meinung nach richtige Karte (rot = Aussage falsch, grün = Aussage richtig) hoch. Wird eine Aussage von einigen Schülern als richtig, von anderen wiederum als falsch bezeichnet, sollte die richtige Antwort im Plenum thematisiert und begründet werden.

Alternativ kann das Spiel auch als Wettbewerb gestaltet werden. Hierzu werden einzelne Schüler ausgewählt, die gegeneinander antreten. Die Spieler nehmen vor der Klasse Platz, jeder Spieler hält in der linken Hand eine rote und in der rechten Hand eine grüne Karte. Anschließend werden ihnen die Augen verbunden. Der Lehrer nennt nun die erste Aussage, die Spieler halten die ihrer Meinung nach richtige Karte hoch. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Aussagen richtig bewertet hat.

3.4 Text-Kreuzworträtsel



Text, aufgezeichnetes Gitternetz an der Tafel oder Folie mit einem Gitternetz



10 Minuten

Die Schüler bearbeiten zunächst einen Text in Einzelarbeit. Anschließend schreibt der Lehrer ein zentrales und möglichst langes Wort aus dem Text senkrecht oder waagrecht in das Gitternetz. Die Schüler sollen nun weitere zentrale Wörter aus dem Text waagrecht, senkrecht oder diagonal in das Gitternetz einordnen. Dabei muss stets mindestens ein Buchstabe aus einem bereits vorhandenen Wort verwendet werden.



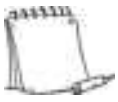
15 Minuten

In Anlehnung an das Gedächtnisspiel „Ich packe meinen Koffer“ sammeln die Schüler Begriffe zu einem bestimmten Thema / einer Unterrichtsreihe. Der erste Schüler nennt einen Begriff, den er mit dem Thema verbindet und als wichtig erachtet. Der nächste Schüler wiederholt den Begriff des Vorgängers und fügt einen neuen hinzu usw. Vergisst ein Schüler einen der genannten Begriffe oder nennt er die Begriffe in der falschen Reihenfolge, scheidet er aus.

Alternativ kann die Klasse in zwei Gruppen geteilt werden, die gegeneinander spielen und abwechselnd Begriffe hinzufügen.

4.2 Lebendiges Memory®

Kl. 5–8



vorbereitete Memory®-Blätter mit Begriffs- oder Bildpaaren (unterschiedliche Kombinationsmöglichkeiten: Begriff – Begriff, Begriff – Bild, Bild – Bild), ggf. Stoppuhr



15 Minuten

10 bis 20 Schüler erhalten jeweils ein Memory®-Blatt. Die Schüler stellen sich nebeneinander auf und halten ihr Blatt hinter dem Rücken. Die übrigen Schüler werden in zwei Teams geteilt, die beiden Teams spielen gegeneinander. Jedes Team benennt einen Sprecher. Der Sprecher von Team 1 bittet zunächst einen beliebig ausgewählten Schüler der Reihe, sein Blatt zu zeigen. Dann wählt er einen zweiten Schüler aus. Passen die gezeigten Blätter inhaltlich zusammen, darf das Team weiterspielen. Die ausgewählten Schüler verlassen dann die Reihe und schließen sich Team 1 an. Passen die gezeigten Blätter nicht zusammen, verbergen die beiden Schüler ihre Blätter wieder hinter ihrem Rücken und Team 2 ist an der Reihe. Der Teamsprecher hat jeweils die Möglichkeit, sich kurz mit seinem Team zu beraten (max. zehn Sekunden), bevor er den zweiten Schüler der Reihe auswählt. Gewonnen hat das Team, das am Ende mehr Mitglieder hat.