

1. Politikfußball



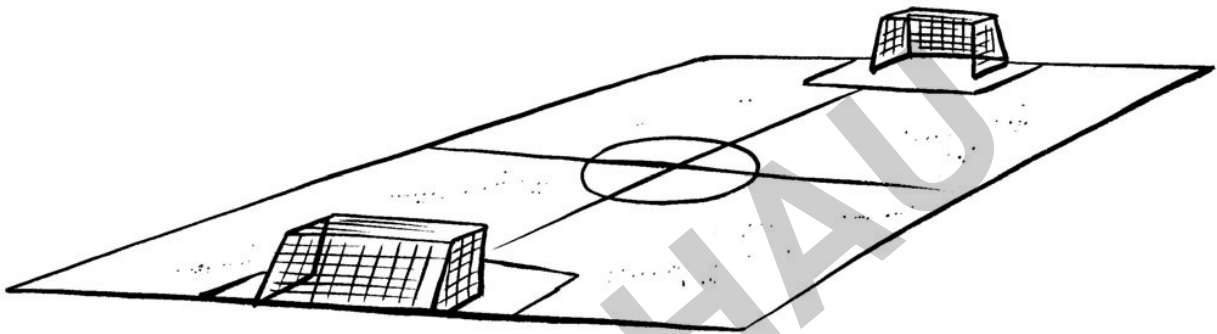
10–15 Min.

Kl. 5–7

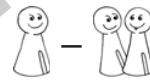


Fußballfeld mit eingezeichnetem Mittelkreis, Elfmeterpunkt und Tor an der Tafel oder auf einem Plakat, Münze

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe wählt drei Spieler aus. Durch Münzwurf entscheidet sich, wer beginnt. Nun werden Fragen zum Unterrichtsthema und/oder zum Grundwissen gestellt. Beantwortet die erste Gruppe die Einstiegsfrage richtig, wird der Mittelkreis farbig gekennzeichnet. Ist das nicht der Fall, geht die Frage an die gegnerische Gruppe (*Ballverlust*). Wird die zweite Frage ebenfalls richtig beantwortet, wird der Elfmeterpunkt markiert. Ein Tor wird dann erzielt, wenn auch die dritte Frage richtig beantwortet wird. Die Gruppe, die die meisten Tore schießt, gewinnt das Fußballspiel.



2. Giterrätsel



5–10 Min.

Kl. 5–10



Giterrätsel auf Papier bzw. OHP-Folie

Die Schüler lösen in Einzel- oder in Partnerarbeit ein von der Lehrkraft vorbereitetes Giterrätsel. Im Anschluss werden die Ergebnisse mithilfe einer Lösungsfolie verglichen und eventuelle Fragen geklärt. Wer die meisten Begriffe korrekt eingesetzt hat, gewinnt.

Tipp:

Alternativ können Schüler auch selbst ein Giterrätsel zu einer zurückliegenden Unterrichtssequenz entwerfen.



Papier, Stift

ABC

Die Schüler legen eine ABC-Liste mit zum definierten politologischen oder soziologischen Thema passenden Begriffen an, d. h. sie notieren vertikal zu jedem Buchstaben des Alphabets ein Wort, das mit diesem beginnt.

5. Poleposition



15 Min.

Kl. 5–10



Bereiten Sie mindestens zehn Fragen zum aktuellen Unterrichtsthema oder zum Grundwissen vor.

Je nach Anzahl der Schüler wird die Klasse in vier gleich große Gruppen mit mindestens fünf Schülern eingeteilt. Die Gruppen sitzen in einer Stuhlreihe hintereinander. Jeweils der erste Schüler (*Poleposition*) einer Reihe ist am Zug. Stellen Sie eine Frage zum aktuellen Unterrichtsthema oder zum Grundwissen. Der Frontmann, der die Antwort weiß, klatscht in die Hände und sagt dann laut seine Antwort. Die Gruppe darf ihrem Frontmann helfen, indem sie durch „Stille Post“ die Antwort nach vorne durchgibt. Wenn das Ergebnis stimmt, setzt sich der Frontmann auf den letzten Stuhl seiner Reihe und alle anderen rücken auf. Gewonnen hat diejenige Gruppe, die zuerst wieder in der Startaufstellung sitzt.

8. Kofferpacken



10 Min.

Kl. 5–8

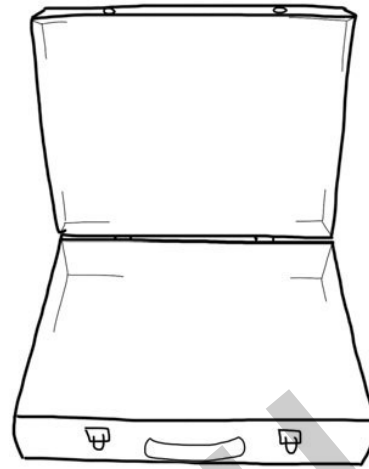


keine

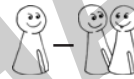
In Anlehnung an den Spieleklassiker sagen die Schüler nacheinander jeweils:

„Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit.“

Jeder reiht, nachdem er die Begriffe der Vorgänger wiederholt hat, ein weiteres Wort zum vorgegebenen Thema an.



9. Falsche Freunde



10–15 Min.

Kl. 5–8



Tafel, Kreide

Die Schüler notieren sich zu einem vom Lehrer an der Tafel vorgegebenen Oberbegriff passende Unterbegriffe. Dabei fügen sie einen falschen Freund – also einen unpassenden Begriff – hinzu. Der Banknachbar muss den falschen Freund finden.

10. Anagramme



10 Min.

Kl. 7–10



Tafel, Kreide

Die Klasse wird in zwei Hälften geteilt. Die Lehrkraft oder ein Schüler, der keiner Gruppe zugehört, schreiben ein Anagramm an die Tafel (z. B. Bismarcke). Wer stellt am schnellsten um und errät das andere sinnvolle Wort (z. B. Arbeitsamt)?



akustisches Signal (z. B. Glocke, Klangschale)

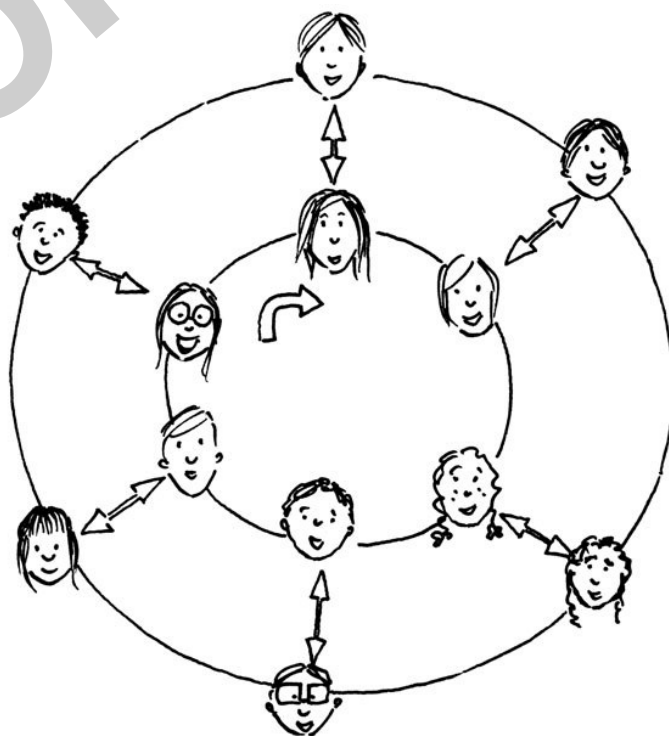
Die Schüler bilden zwei Kreise zu je gleich vielen Personen: einen Innenkreis und einen Außenkreis. Dabei stehen die Teilnehmer so, dass sich Innen- und Außenkreis ansehen. Nachdem Sie die Fragestellung vorgelesen haben, tauschen sich jeweils die beiden gegenüberstehenden Schüler darüber aus. Auf Ihr Kommando oder Signal hin drehen sich Außen- und Innenkreis in entgegengesetzter Richtung, bis erneut das Signal ertönt. Die zweite Runde kann beginnen: Die sich nun gegenüberstehenden Partner tauschen ihre Meinungen aus.

Varianten:

- Sie können eine Fragestellung mehrmals diskutieren lassen oder den Schülern in jeder Runde ein anderes Thema zum Meinungs austausch geben.
- Zum Partnerwechsel reicht es auch aus, wenn nur ein Kreis um eine bestimmte Anzahl Schüler weiterrückt.

Tipps:

- Verlassen Sie zusammen das Klassenzimmer. Der Ortswechsel schafft Bewegung und motiviert zusätzlich. Außerdem ersparen Sie den Schülern dadurch das Tischerücken.
- Bei ungerader Teilnehmerzahl bleibt ein Schüler übrig. Setzen Sie ihn als Beobachter ein oder lassen Sie ihn die Fragen vorlesen und die Kommandos geben. Wechseln Sie diesen Schüler nach jeder Runde aus.
- Diese Methode eignet sich auch zum mündlichen Sammeln von Informationen, z. B. nach einem Unterrichtsfilm: „Warum werden die Medien häufig auch als vierte Gewalt bezeichnet?“





keine

Die Schüler formulieren die zehn wichtigsten Tipps, Hinweise, Merkmale etc. zu einer Thematik.

1. ...

6. ...

2. ...

7. ...

3. ...

8. ...

4. ...

9. ...

5. ...

10. ...

17. Handbuch „10 Tipps, wie man ... verkehrt macht“



keine

Die Schüler formulieren die wichtigsten zehn Anti-Tipps, Anti-Hinweise, Anti-Merkmale etc. zu einer Thematik.

