



pro Gruppe ein farbiges Plakat, fünf bis sieben gleichfarbige Fragekärtchen mit vorbereiteten Fragen, Stifte

Bereiten Sie im Vorfeld fünf bis sieben Fragen zu bereits behandelten Inhalten vor. Notieren Sie für jede Spielgruppe die Fragen auf Kärtchen.

Teilen Sie Ihre Klasse in vier oder fünf Gruppen ein. Jede Gruppe erhält ein farbiges Plakat und einen Stift. Die farblich zu den Plakaten passenden Fragenstapel legen Sie in einiger Entfernung auf dem Boden ab. Die Gruppen sollten sich alle im selben Abstand zu den Fragenstapeln positionieren. Das geht besonders gut, wenn Sie im Gang oder auf dem Pausenhof spielen. Auf ein Kommando hin holt ein Schüler pro Gruppe das oberste Fragenkärtchen, die Gruppe notiert die Antwort auf das Plakat. Ein anderer Schüler trägt das Kärtchen wieder zurück, legt es zuunterst und bringt das nächste mit.

Das Spiel ist zu Ende, wenn

- eine Gruppe alle Fragen beantwortet hat. Damit schaffen Sie Zeitdruck.
- alle Gruppen fertig sind.

Danach wird gemeinsam ausgewertet, richtige Antworten ergeben je einen Punkt.



3. Rhythmus-Stopp



1 Min.

Kl. 5–6



keine

Klopfen Sie am Ende einer Gruppen- oder Partnerarbeitsphase einen kurzen Rhythmus (z. B. „We will rock you“) auf einen Schülertisch. Sobald die Schüler diesen wahrnehmen, unterbrechen sie ihre Arbeit und klopfen mit. Der Rhythmus ist immer lauter zu hören und bald sind alle dabei. Vereinbaren Sie ein Stopp-Zeichen, um den Rhythmus abzubrechen. In diesem Moment haben Sie die Aufmerksamkeit jedes Schülers und können mit Ihrem Unterricht fortfahren.



4. Serienfax



10 Min.

Kl. 5–8



Tafel, Kreide, Papierblätter, Stift

Teilen Sie Ihre Klasse in vier Gruppen ein. Jede Gruppe stellt sich in einer Reihe direkt an der Tafel auf, sodass der erste Schüler mit einer Kreide in der Hand schreibbereit dasteht.

Notieren Sie einen politischen bzw. gesellschaftlichen Begriff auf ein Blatt Papier. Je länger dieser ist, umso schwieriger wird das Spiel für die Teilnehmer. Zeigen Sie nun den jeweils letzten Schülern in den Reihen gleichzeitig den Begriff auf dem Papier. Diese geben das Wort nun an ihren Vordermann weiter, indem sie es mit dem Finger auf dessen Rücken schreiben. Der Vordermann notiert den Begriff auf gleiche Weise auf dem Rücken seines Vordermannes. Dies geschieht sooft, bis der erste Schüler in der Reihe das (vermeintliche) Wort schließlich an die Tafel schreibt.



7. Geburtstagskalender



10 Min.

Kl. 5–10



keine

Die Schüler sollen sich – ohne zu reden – in einer richtigen Reihenfolge aufstellen. Diese soll nach den Geburtstagen im Jahr sortiert sein, sodass Tag und Monat stimmen. Das Sortieren soll pantomimisch erfolgen. Am Anfang der Reihe steht dann der Schüler, der am nächsten zum 01.01., am Ende derjenige, der näher zum 31.12. Geburtstag hat.

Variante:

Pantomimisch Gruppen mit der gleichen Schuhgröße bilden lassen.

8. Spaßbericht



10 Min.

Kl. 5–10



Papierblätter, Stifte

Der Lehrer liest einen Zeitungsbericht so vor, dass nur einzelne wenige Wörter (z. B. Politikernamen) bleiben, während alle anderen Wörter auf deren Anfangsbuchstaben reduziert werden. Dazu können noch die Satzzeichen gelesen werden. Die Schüler vervollständigen die Anfangsbuchstaben zu einem Bericht. Anschließend kann dies mit dem eigentlichen Artikel verglichen werden.





keine

Aus der Schülerschaft wird eine „Ja-Gruppe“ und eine „Nein-Gruppe“ gebildet. Der Lehrer stellt dann eine Behauptung auf wie z. B.: „Angela Merkel ist Bundespräsidentin.“

Stimmt diese Behauptung nicht wie in diesem Falle, dann muss die Nein-Gruppe die andere Gruppe fangen. Stimmt die Behauptung, muss die Ja-Gruppe aktiv werden. Diejenigen, die gefangen wurden, werden in die eigene Gruppe aufgenommen.

Anschließend kann, falls eine falsche Behauptung aufgestellt wurde, diese noch mit einer weiteren Frage korrigiert werden (hier etwa: „Ist Angela Merkel Bundeskanzlerin?“).

Zur Abwechslung trägt es auch bei, wenn zunächst weitere „Verschleierungsfragen“ eingesetzt werden (also z. B.: „Ist Angela Merkel Ministerpräsidentin von Mecklenburg-Vorpommern?“), bevor mit der richtigen Frage „aufgelöst“ wird.

Die Gruppengröße variiert je nach Spielverlauf, auch kann ein Schüler hin und her wechseln müssen, je nachdem ob und wie oft er gefangen wird.

Als Spielende kann entweder eine Zeit festgesetzt werden oder man spielt, bis es nur noch eine Gruppe gibt.

Tipp:

Sinnvoll ist es, je nach räumlichen Gegebenheiten, für dieses Spiel das Klassenzimmer zu verlassen und ins Freie zu gehen.