

Spiele für zwischendurch

Beitrag von „Hamilkar“ vom 21. März 2012 17:28

@ Silicium: Man kann das Spiel eigentlich beliebig oft spielen; so ist es jedenfalls bei mir, weil ich nicht soo oft spielen lasse. Wenn man merkt, dass die Klasse beginnt, es "über zu haben", sollte man es natürlich nicht noch weiter strapazieren. Und es gibt Klassen, in denen das überhaupt nicht klappt, aber das ist nur selten der Fall.

Dann habe ich noch weitere Ideen in petto:

Montagsmaler (Version 1): Sechs Leute gehen raus. Die anderen einigen sich auf einen Begriff, der an die Tafel geschrieben wird. Der erste von draußen kommt wieder rein und muss den Begriff, der an der Tafel steht, malen. Anschließend wird das Wort weggewischt. Anschließend kommt der zweite rein, der sieht die Zeichnung und muss dazu schreiben, was es ist. Dann wird die Zeichnung weggewischt, und so weiter. Im Laufe der Zeit kommt es zu ganz netten Bedeutungsverschiebungen. Am Ende muss dann der letzte, der reinkommt, sagen, was dort an der Tafel gemalt ist, und ihm wird gesagt, was es ursprünglich war.

Interessant und abwechslungsreich wird das Spiel, wenn zu Beginn ein abstraktes Wort an die Tafel geschrieben wird. Konkrete Begriffe wie *Hund*, *Lehrer* und *Zug* können sich meist "halten" und es gibt keine der erwünschten Missverständnisse.

Dieses Spiel läuft ganz gut, obwohl ich persönlich finde, dass nicht sehr viel Spannung drin steckt.

Montagsmaler (Version 2): Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe muss zehn Begriffe auf jeweils einen kleinen Zettel schreiben, die beim Spielleiter/Lehrer abgelegt werden. Anschließend kommt jemand aus Gruppe A an die Tafel, zieht einen Zettel aus dem Zettelhaufen von Gruppe B und muss in 2 min dieses Begriff zeichnerisch an der Tafel darstellen. Die Gruppe A muss dann innerhalb einer bestimmten Zeit erraten, was das sein soll. Die Maler pro Gruppe müssen abwechseln, nicht immer nur die begabten Maler...

Man muss die Schüler beim Sammeln von Wörtern daran erinnern, fair zu bleiben und mitzudenken, d.h. dass nur Begriffe aufgeschrieben werden, die wirklich alle kennen. Gleichzeitig ist es aber natürlich gut, wenn sich in der Wörtersammlung teils einfach und teils schwieriger zu zeichnende Begriffe finden. Die Wahl der Wörter muss also sorgfältig vorgenommen werden.

Pyramide: Vier Leute (= zwei Zweiermannschaften) gehen raus. Die anderen denken sich fünf oder sechs Begriffe aus, die an die Tafel geschrieben werden. Dann -schwupp- Tafelflügel zu, zwei Leute (=ein Team) wieder rein. Der Erklärende sitzt mit dem Gesicht zur Tafel, und der Ratende mit dem Rücken zur Tafel. Dann -wupp- Tafelflügel wieder auf, und innerhalb von z.B. drei Minuten müssen die Begriffe erklärt und erraten werden, ohne dass die Wörter oder Wortbestandteile genannt werden. Erinnert also ein bisschen an tabu.

Auch hier müssen die Wörter entsprechend sorgfältig ausgewählt werden. Mein Geheimtip ist

übrigens *Andreaskreuz*, das zu erklären fällt komischerweise sehr schwer. In manchen Klassen werden Komposita erfunden, die dann erraten werden müssen, also z.B. Gießkannenverkäuferpraktikant. Das kann man schon zulassen, das verleiht dem Spiel dann nochmal eine gewisse Überraschung.

Dieses Spiel ist auch für den Lehrer sehr interessant, weil er dabei sehen kann a) welchen Wortschatz & "Wortwendigkeit" und b) welches Weltwissen die Schüler teilweise doch haben. Wie man schon merkt kann das Spiel auch im Fremdsprachenunterricht gespielt werden. Dann aber noch so modifizieren, dass der Sprachumsatz größer ist.

Hamilkar