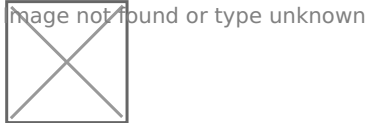


Das Chaosspiel - Ideensuche

Beitrag von „strubbelsuse“ vom 29. Oktober 2005 20:32

Hallo zusammen,

übermorgen übernachtete ich mit meiner Klasse in der Schule. U.a. habe ich "das Chaosspiel" eingeplant, allerdings ohne die Vorbereitungen bereits abgeschlossen zu haben.



Sprich, ich habe heute das Spielfeld gebastelt und suche nun nach Arbeitsaufträgen.

[Blockierte Grafik: <http://www.elefantenklasse.de/images/kunde/gifs/chaos.gif>]

Einige Ideen habe ich natürlich bereits zusammen und gesammelt, aber mir fehlen doch noch ein paar gute Gedanken und einfache Aufträge.

Vielleicht hat ja jemand Ideen parat, das Spiel schon einmal durchgeführt?

Ich freue mich über jede Anregung.

Liebe Grüße
strubbelsuse

Beitrag von „Sabrina“ vom 30. Oktober 2005 13:45

Hallo strubbelsuse 😊

also ich habe das Spiel mal in einer Kompaktphase in Mathematik gemacht. Dabei standen auf den einzelnen Spielfeldern Ergebnisse von Aufgaben (mal als Zahl, mal als Punktfelder). Die Kinder mussten durch den Raum / die Sporthalle laufen und die entsprechenden Aufgaben suchen, die verteilt an den Wänden hingen. Auf der Rückseite der Aufgaben waren Symbole, die sie uns nennen mussten. Nur wenn das Symbol das richtige war, durften sie weiter spielen.

Vielleicht bringt dich das auf Ideen?!?

Liebe Grüße
Sabrina 😊

Beitrag von „strubbelsuse“ vom 30. Oktober 2005 19:34

Hallo Sabrina,

als Deine Antwort kam - lieben Dank dafür - lag ich schon (besser gesagt die Vorbereitung des Spiels) in den letzten Zügen.

Vielleicht ist es ja irgendwann mal für irgendwen interessant, also beschreibe ich mal kurz, wie ich das Spiel ausgearbeitet habe.

Das Feld hat 90 Felder.

Einige davon sind mit einem Schmetterling beklebt, andere mit einem schwarzen Punkt, mit Ziffern oder einem Marienkäfer.

Gespielt wird in kleinen Gruppen, je vier oder fünf Kinder.

Es wird gewürfelt - klar.

Kommt die Gruppe auf ein Zahlenfeld muss das entsprechende Ziffernkärtchen gesucht werden.

(Die Ziffernkärtchen verteile ich im Gebäude und auf dem Schulhof bzw. im Garten).

Auf den Ziffernkarten stehen Code-Wörter. Die Gruppe muss mit dem entsprechenden Code-Wort zu mir zurück kommen (das Kärtchen muss hängen, liegen, stehen bleiben!)

Sagt die Gruppe mir den richtigen Code erhält sie von mir eine Aufgabe.

Zum Beispiel:

- * Bauchtanz
- * Streichholzschachtel per Nase weiterreichen
- * Nase rot anmalen
- * Sackhüpfen
- * Popcorn machen

etc.

Kommt man auf ein Feld mit einem schwarzen Punkt muss man eine entsprechende Karte ziehen. Auf diesen Karten stehen dann sehr unschöne Dinge.

Erst bis 100 zählen bevor man weiter spielen darf oder drei Felder zurück gehen etc.

Umgekehrt sind die Marienkäfer Felder die Glücksfelder, dort zieht man ebenfalls Karten, auf denen steht dann vorrücken bis soundso, drei Felder vor, vor bis zur nächsten Zehnerzahl etc.

Die Schmetterlingsfelder sind Wissensfelder, hierfür habe ich Wissenskarten gebastelt.

Man muss eine Frage beantworten, ehe man weiter darf.

Die Fragen stammen aus verschiedenen Bereichen.

- * Hauptstadt Deutschlands
- * Namen der Teletubbies
- * Beruf von Hänsel und Gretels Vater

etc.

Passend zur morgigen Halloween-Nacht gibt es natürlich einige "gruselige" Aufgaben. Allein die Tatsache, dass wir das Spiel abends im Dunkeln spielen werden (der Schulhof ist nur mäßig beleuchtet) wird für die nötige Stimmung sorgen.

Ich freue mich schon und bin gespannt, wie das Spiel "ankommen" wird!

Liebe Grüße
strubbelsuse

Beitrag von „leila“ vom 30. Oktober 2005 20:15

hi strubbelsuse,
das hört sich ja super an! vor allem das spielbrett sieht sehr ansprechend aus! wie groß ist es denn ungefähr?

dürfen mehrere gruppen gleichzeitig das spiel spielen? (hatte nur überlegt, was wäre, wenn mehrere spieler aus verschiedenen gruppen das gleiche ziffernkärtchen suchen müssen...)

viel spaß morgen!
lg leila

Beitrag von „Nordlicht“ vom 30. Oktober 2005 20:28

Zitat

hi strubbelsuse,
das hört sich ja super an! vor allem das spielbrett sieht sehr ansprechend aus! wie groß ist es denn ungefähr?

Das würde ich auch gern wissen. Und vielen Dank für die tolle Beschreibung.
Gruß Nordlicht

Beitrag von „elefantenflip“ vom 30. Oktober 2005 20:35

Ich kenne das Spiel unter "50 Kästchen - Spiel" bzw. habe es zu einem a bis zett spiel umfunktioniert.

Viele Ideen findest du vielleicht in so Spielen wie Tausendsassa, Outburst für Kinder, Tabu oder ähnlichem.

Zähle die Zahl der Fenster, wie viele Stühle stehen im Klassenraum,

Ordnet euch der Größe nach ,

spielt das Lied alle meine Entchen auf dem Glockenspiel

gurgelt das Lied....

sammelt 5 versch. Blätter auf dem Schulhof...

flip

Beitrag von „strubbelsuse“ vom 31. Oktober 2005 06:05

Also heute Abend werden vier Kindergruppen und eventuell eine Elterngruppe zum Spiel "antreten".

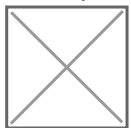
Falls mehrere Gruppen gleichzeitig dieselbe Ziffer suchen müssen macht das nicht wirklich viel.

Die Gruppe, die zuerst mit dem Code-Wort kommt, darf bzw. muss die Aufgabe zuerst erledigen.

Ich habe das Spielfeld auf zwei aneinander geklebte DIN A2 Tonkarton Pappen gemalt.

Es ist also recht groß.

Als "Spielsteine" nehmen wir Bauklötze meiner Kinder.



Passend zu Halloween wird es wohl eine "Kürbis", eine "Fledermaus", eine "Hexen" Gruppe geben etc.

Das können die Kinder aber nachher im Unterricht entscheiden.

Wir basteln dann noch gemeinsam die Gruppensymbole.

Liebe Grüße

strubbelsuse

Beitrag von „strubbelsuse“ vom 2. November 2005 14:58

Kleiner Rückblick (was wäre das Leben eines Lehrers ohne einen solchen?)

Das Spiel kam bestens an.

Wir hatten eine Menge Spaß.

Besonders toll war, dass sich tatsächlich ein Elternteam (drei Väter, drei Mütter) gefunden hat, das mitgespielt hat.

Die Kinder waren natürlich hellauf begeistert.

Das Verstecken der Karten war mühsam und hat fast zwei Stunden in Anspruch genommen.

Naja, nicht das Verstecken an sich, aber da ich meinem Gedächtnis nicht traute (bei der Menge der Karten), habe ich immer direkt notiert, wo ich welche Karte versteckt habe.

(Nicht, dass das immer unbedingt viel brachte. Die Notiz TUCH KI 2a brachte mich ca. 30 Minuten ins Grübeln *g*).

Es ist jedenfalls sinnvoll, die Vorbereitungen nicht alleine zu übernehmen.

Während des Spielens kam es nicht ein einziges Mal vor, dass Mannschaften (wir hatten insgesamt fünf) gleichzeitig eine Nummer suchen mussten. Es kam aber durchaus vor, dass eine Mannschaft eine Zahl suchen musste, die eine andere Mannschaft schon 30 Minuten zuvor zu suchen hatte.

Der Renner bei den Aufgaben war das blinde Füttern, der Bauchtanz und das Smarties saugen.

Leider hatte ich eindeutig zu wenige Schmetterlingskarten. Ich hatte 16 Stück gebastelt, aber die Gruppen kamen durch die Glücks- und Pechkarten irgendwie ganz schön oft auf die Schmetterlingsfelder und die Fragen wurden dann irgendwann doppelt gestellt.

Ich hätte gut und gerne mindestens 30 Schmetterlingskarten brauchen können.

Witzigerweise gab es an einer Stelle Probleme, die ich nie für "schwierig" hielt.

Eine Aufgabe bestand darin, mein Autokennzeichen herauszufinden.

Mein Auto parkte auf dem Schulhof vor unserem Gebäude.

Leider wusste die Mädchengruppe, die die Aufgabe lösen musste, erstmal gar nicht, was mit Autokennzeichen gemeint war.

Voller Freude kamen sie strahlend angerannt und riefen: "GOLF!"

(Ich fahre übrigens einen Polo *g*).

Nachdem ich ihnen erklärte, was mit Autokennzeichen gemeint war, konnten sie sich selbiges aber absolut nicht merken.

Ich weiß nicht, wie oft die Kinder raus und rein und rein und raus gerannt sind.

Immer nannten sie mir falsche Buchstaben- und Zahlenkombinationen.

Ließen sich aber irgendwie nicht entmutigen.

Alles in allem war es ein großer Spaß und ich wurde bereits gefragt, wann wir das Spiel wieder spielen.

Fast zwei Stunden haben wir gespielt, dann war eine Kindergruppe Sieger (die Eltern kamen nicht sooooo gut klar!).

Länger hätte es aber (auch wegen der Uhrzeit) mit dieser Klasse jetzt nicht dauern dürfen.

Vielleicht kann ja irgendwer mal was mit den Infos anfangen, wenn er das Spiel spielen möchte.

Ich habe sämtliche Aufgaben und Kärtchen übrigens als Dateien gespeichert und maile sie gerne bei Bedarf.

(Die Ursprungsfrage ging nämlich in diese Richtung - ich hätte mir dann eine Menge Arbeit erspart.)

Liebe Grüße

strubbelsuse

Beitrag von „Petra“ vom 2. November 2005 16:22

Zitat

strubbelsuse schrieb am 02.11.2005 14:58: Ich hätte gut und gerne mindestens 30 Schmetterlingskarten brauchen können.

Dann suchst du also noch Aufgaben?

Vielleicht fallen mir ja auch noch ein paar ein, die du hinzufügen kannst:

- ~ Gummibärchen mit Stäbchen aufsammeln (oder essen 😊)
- ~ ein Akrostikon aus "Chaosspiel" schreiben
- ~ oder überhaupt eine Art Gedicht (Elfchen o.ä. - je nach Alter)
- ~ Geheimschrift (vielleicht auch Blindenschrift) übersetzen
- ~ benennen, welche Farbe die Socken von xy (Lehrerin?) haben
- ~ Gewicht von einem Ball (Tuch, Ei..etc) schätzen
- ~ eine gelbe Socke (brauner Schuh...) bringen
- ~ einen Witz aufschreiben
- ~ wie groß ist Frau Strubbelsuse (in Anlehnung an die Autokennzeichenfrage 😊)
- ~ wie viel ct sind 2 €

- ~ können es auch Bewegungsaufgaben sein? - Kniebeugen - Hampelmann..etc

Dein Erfahrungsbericht klingt sehr gut. Ich werde das Spiel sicherlich bei einer passenden Gelegenheit auch mal spielen (und vorher basteln *uff* 😊)

Petra

Beitrag von „elefantenflip“ vom 2. November 2005 19:25

Schicke doch das Spiel mal an eine Redaktion der einschlägigen Zeitschriften für die Grundschule - vielleicht wird es ja veröffentlicht.

flip

Beitrag von „strubbelsuse“ vom 2. November 2005 19:29

@ Petra

Nö, Aufgaben hatte ich genug (und die meisten Deiner Ideen waren bereits mit verwurschelt).

Ich habe einfach zu wenig Wissenkarten gemacht.

Die Schmetterlingsfelder waren die Fragefelder.

Dort sollte man sich erholen dürfen von den anstrengenden und sehr bewegungsfreudigen anderen Aufgaben.

Aber vielen herzlichen Dank für Deine zahlreichen Ideen.
Wir haben das Spiel sicher nicht zum letzten Mal gespielt....

@ elefantenflip

Ich glaube das kann ich nicht. Die Ursprungsidee ist ja nicht von mir. Das ist dann Urheberrechtsverletzung oder so?

Keine Ahnung, aber ich kann mich ja nicht mit fremden Federn schmücken.

Liebe Grüße
strubbelsuse

Beitrag von „Nordlicht“ vom 2. November 2005 22:09

Hallo Strubbelsuse,
dein Rückblick liest sich gut. Du schreibst so erfrischend. Ich würde mich freuen, wenn du mir das Spiel schicken würdest. Meine Email Adresse steht unter meinem Profil.
Liebe Grüße vom Nordlicht