

Spiele für Große

Beitrag von „Krabappel“ vom 20. Oktober 2017 13:50

Hallo ihr, ich finde [@DePaelzerBus](#) Beitrag nicht mehr, sonst hätte ich mich eingeklinkt.

Ich suche gerade nach Spielen für (lernschwache) Oberstufenklassen. Also Spiele, die wenig Aufwand erfordern, intellektuell zu bewältigen sind, trotzdem einen ich sag mal lehrreichen Aspekt haben und unterhaltsam dazu...

Ich habe gerade folgende gesehen:

1. Escaperoom, wohl eher für wenige Leute, sehr anspruchsvoll.

<https://www.amazon.de/dp/B01FXLL6LC?psc=1&tag=lf-21> [Anzeige]

2. Arschkarte, Schätzspiel, das sicher ganz witzig ist, allerdings wenig „Förderaspekt“ enthält...

https://www.amazon.de/Kylskapspoesi-KYL43015-Kartenspiele-Arschkarte-gezogen/dp/B00VEDPK1G/ref=sr_1_1?s=toys&ie=UTF8&qid=1508499046&sr=1-1&keywords=Arschkarte&tag=lf-21 [Anzeige]

3. Werwolf wurde schon genannt, das lieben meine Schüler sehr. Allerdings auch nicht gerade Deutschlehrplan 😊

4. Black Stories sind ganz nett, man muss flexibel denken können, für einige Kids zu abstrakt.

5. Stadt-Land-Vollpfosten hat gute Bewertungen bekommen, allerdings fraglich, ob man das kaufen muss?

https://www.amazon.de/DENKRIESEN-VOLLPFOSTEN®-DIN-A4-Format-JUGENDLICHE-handlichen/dp/B06XD8NTGD/ref=sr_1_2_sspa?s=toys&ie=UTF8&qid=1508499622&sr=1-2-spons&keywords=stadt+land+vollpfosten&psc=1 [Anzeige]

Habt ihr noch Ideen? Alte Partyspiele, die euch in Erinnerung sind...?



Beitrag von „hodihu“ vom 20. Oktober 2017 14:27

Hallo,

wirklich schön für lernschwache Oberstüfler, allerdings mit seeehr deutlichem (finanziellem) Aufwand verbunden, sind die Marmelbahnen von Cuboro, insbesondere in Verbindung mit der "kreativ denken"-Kartei: https://cuboro.ch/29/7/de/Info/P..._kreativ_denken
Finden meine 8. und 9.-Klässler regelmäßig und dauerhaft gut.

Potz Klotz ist deutlich günstiger, allerdings lange nicht so vielfältig einsetzbar. Dafür lassen sich im schuleigenen Werkraum beliebige Raubkopien der Würfel anfertigen 😊
<http://www.friedrich-verlag.de/shop/potz-klotz>

Und schließlich mein momentanes Lieblings-Projekt: Yoyos! Da liegt der Förderaspekt allerdings eher auf der Motorik und der Ausdauer, aber auch damit lassen sich Schüler mit überschaubarem Aufwand dauerhaft belustigen.
<http://lehrerrundmail.de/wordpress/yoyoschool/>

Viele Grüße

Holger

Beitrag von „Milk&Sugar“ vom 20. Oktober 2017 14:38

Was meine immer ganz gerne spielen ist TABU - mit Fachbegriffen, bzw. Montagsmaler mit Fachbegriffen.

Da muss man sich halt einmal hinsetzen und die Karten herstellen, dann kann man es aber immer wieder verwenden.

Abhängig von der Schülergruppe lasse ich sie die Karten auch selbst herstellen.

Beitrag von „Krabappel“ vom 20. Oktober 2017 15:26

@[hodihu](#), kann man das mit dem Jo-Jo selber lernen? Am Diabolo bin ich nämlich gescheitert



Coole Ideen auch in ganz andere Richtung, danke euch schon mal!

Beitrag von „hodihu“ vom 20. Oktober 2017 15:41

Kann man definitiv 

Meine eigenen Kinder (2. und 4. Klasse) haben im letzten Januar je ein One geschenkt bekommen. Mittlerweile können sie gut ein Dutzend Tricks. Ich selbst hatte daraufhin bei passender Gelegenheit ein Velocity bekommen (vielleicht, weil die Kinder immer gemault haben, dass ich ihre Yoyos immer mit meiner langen Schnur ausgerüstet habe ) und bin mittlerweile bei ca. 30 bis 40 Einzeltricks. Bis hierhin habe ich allerdings noch ein wenig zu Üben:

<https://www.youtube.com/watch?v=FLTfUcataHY>



Viele Grüße
Holger

Beitrag von „DePaelzerBu“ vom 20. Oktober 2017 16:03

@Krabappel , der Beitrag den Du suchtest war wohl der hier:
Nette "Sozialspielchen" auf die Schnelle gesucht

Was mir noch eingefallen ist, ist "Kopfrechen-Sackwerfen" (ich habe KEINE Ahnung, wie man das fachlich korrekt nennt).

Einige SuS stehen im Kreis, schmeißen sich so ein Wurfsäckchen zu und nennen dabei eine (lösbare!) Kopfrechenaufgabe. Bei wem der Sack landet, der muss lösen und darf die nächste stellen usw.

Meiner letzten Vorbereitungsklasse (auch alle zwischen 15 und 22) hatte damit 'ne Menge Spaß. Ich würde nur kein Säckchen mit allzu harter Füllung nehmen 

Gruß,
DpB

Beitrag von „Miss Jones“ vom 20. Oktober 2017 18:58

Das schon genannte Tabu bietet sich an, ebenso Codenames, wenn die Gruppe groß genug ist (hatte ich glaube ich in DPBs Thread erwähnt).

Je nach Gruppenzusammensetzung könnte Cro-Magnon recht spaßig sein, ebenso Knätsel oder Concept.

Beitrag von „Krabappel“ vom 21. Oktober 2017 13:15



danke!

@[Miss Jones](#), die kannte ich alle noch nicht, coole Sache. In Zweierteams müssten wir auch ein Brettspiel schaffen...