



Text, vorbereitete Frage / Antwort-Karten zu dem Text



15 Minuten (Textarbeit), 10 Minuten (Austausch)

Die Schüler bearbeiten zunächst einen Text in Einzelarbeit (z. B. mithilfe der Fünf-Schritt-Lesetechnik). Anschließend erhält jeder Schüler eine Karte, die auf der Vorderseite eine Frage zu dem zuvor gelesenen Text und auf der Rückseite die Antwort enthält. Die Schüler bewegen sich nun frei im Klassenzimmer. Treffen sie auf einen Mitschüler, stellen sich die Schüler gegenseitig ihre Fragen. Ist die Antwort des Mitschülers falsch oder unvollständig, korrigiert der fragende Schüler die Antwort. Wurden beide Fragen korrekt beantwortet, tauschen die Mitschüler die Karten und suchen sich einen neuen Partner.



Text (z. B. aus dem Schulbuch)

10 Minuten

Download  
zur Ansicht



rote und grüne Karten (in Klassenstärke), Text, vorbereitete Aussagen (zu dem Text), ggf. Augenbinden (Tücher)



10 Minuten

Die Schüler beschäftigen sich zunächst intensiv mit einem Text. Anschließend bekommt jeder Schüler eine rote und eine grüne Karte. Der Lehrer nennt eine Aussage, die sich auf den zuvor bearbeiteten Text bezieht. Die Schüler müssen nun entscheiden, ob die Aussage richtig oder falsch ist. Hierzu hält jeder Schüler die seiner Meinung nach richtige Karte (rot = Aussage falsch, grün = Aussage richtig) hoch. Wird eine Aussage von einigen Schülern als richtig, von anderen wiederum als falsch bezeichnet, sollte die richtige Antwort im Plenum thematisiert und begründet werden.

Alternativ kann das Spiel auch als Wettbewerb gestaltet werden. Hierzu werden einzelne Schüler ausgewählt, die gegeneinander antreten. Die Spieler nehmen vor der Klasse Platz, jeder Spieler hält in der linken Hand eine rote und in der rechten Hand eine grüne Karte. Anschließend werden ihnen die Augen verbunden. Der Lehrer nennt nun die erste Aussage, die Spieler halten die ihrer Meinung nach richtige Karte hoch. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Aussagen richtig bewertet hat.



Text, aufgezeichnetes Gitternetz an der Tafel oder Folie mit einem Gitternetz



zur Ansicht



Text, vorbereitete Aussagen (zu dem Text), 2 Stühle, Tafel



10 Minuten

Die Schüler beschäftigen sich zunächst intensiv mit einem Text. Anschließend sollen sie Aussagen, die sich auf den Text beziehen, als richtig oder falsch identifizieren. Der Lehrer schreibt die Begriffe „richtig“ und „falsch“ an die Tafel. Unter die beiden Begriffe wird jeweils ein Stuhl gestellt. Die Schüler bilden Zweiergruppen, die Partner sitzen jeweils nebeneinander an einem Tisch. Jedes Paar erhält eine Nummer, die auf ein Blatt Papier geschrieben wird. Die Nummer wird gut sichtbar auf dem Tisch aufgestellt. Der Lehrer nennt nun eine Aussage und anschließend die Tischnummer der beiden Schüler, die nun gegeneinander antreten, z. B. „Tisch 5“. Die beiden Schüler versuchen nun, möglichst schnell den ihrer Meinung nach passenden Stuhl zu erreichen. Wer als Erster den richtigen Stuhl erreicht, erhält einen Punkt. Setzt sich ein Schüler auf den falschen Stuhl, geht der Punkt an den Mitschüler.



Text



zur Ansicht



Gegenstand (z. B. Federmäppchen), Text



15 Minuten

Die Schüler beschäftigen sich zunächst intensiv mit einem Text. Anschließend treten jeweils zwei Schüler gegeneinander an. Die beiden Schüler sitzen sich an einem Tisch gegenüber. In der Mitte des Tisches befindet sich ein Gegenstand, z. B. ein Federmäppchen. Der Lehrer liest nun einen Satz des zuvor bearbeiteten Textes vor. Dabei lässt er ein zentrales Wort aus, das er durch ein „Piep“ ersetzt. Sobald einer der beiden Schüler weiß, welches Wort ausgelassen wurde, greift er nach dem Gegenstand. Der Schüler, der den Gegenstand zu fassen bekommt, muss nun den gesamten Satz inklusive des fehlenden Wortes wiedergeben. Ist der Satz richtig, erhält er einen Punkt. Ist der Satz falsch, geht der Punkt an den gegnerischen Schüler. Greift ein Schüler bereits nach dem Gegenstand, bevor der Satz vollständig vorgelesen wurde, stoppt der Lehrer augenblicklich und liest nicht weiter. Der Schüler, der den Gegenstand genommen hat, muss nun den kompletten Satz samt fehlendem Wort nennen, obwohl der Satz nicht vollständig vorgelesen wurde. Vielleicht hat sich der Schüler den Satz bereits während der Arbeitsphase eingeprägt, vielleicht hat er aber auch einfach nur vorschnell gegriffen und der Gegner erhält den Punkt.

**Download  
zur Ansicht**



15 Minuten

In Anlehnung an das Gedächtnisspiel „Ich packe meinen Koffer“ sammeln die Schüler Begriffe zu einem bestimmten Thema / einer Unterrichtsreihe. Der erste Schüler nennt einen Begriff, den er mit dem Thema verbindet und als wichtig erachtet. Der nächste Schüler wiederholt den Begriff des Vorgängers und fügt einen neuen hinzu usw. Vergisst ein Schüler einen der genannten Begriffe oder nennt er die Begriffe in der falschen Reihenfolge, scheidet er aus. Alternativ kann die Klasse in zwei Gruppen geteilt werden, die gegeneinander spielen und abwechselnd Begriffe hinzufügen.

## 2.2 Lebendiges Memory®

Kl. 5–8

vorbereitete Memory®-Blätter mit Begriffs- oder Bildpaaren (unterschiedliche Kombinationsmöglichkeiten: Begriff – Begriff, Begriff – Bild, Bild – Bild), ggf. Stoppuhr



15 Minuten

**Download zur Ansicht**



vorbereitete Impulskarten (pro Schüler ein anderer Impuls)



15 Minuten

Die Schüler erzählen gemeinsam anhand vorgegebener Impulse eine Geschichte zu einem bestimmten Thema, z. B. „Besuch auf einem mittelalterlichen Markt“. Jeder Schüler erhält eine vorbereitete Impulskarte (z. B. „Geschrei“, „Junge stiehlt“, „Aderlass“, „Handwerker“, „Gedränge“ usw.). Der Lehrer beginnt mit der Geschichte, er gibt den Rahmen (Ort und Zeit) der Geschichte vor. Dann gibt er an den ersten Schüler ab. Dieser setzt die Geschichte fort, indem er versucht, seinen auf der Impulskarte vorgegebenen Begriff sinnvoll in die Geschichte einzubauen. Dann gibt er an den nächsten Schüler ab. Wird die Reihenfolge der Schüler im Vorfeld festgelegt, kann der Lehrer die Impulskarten entsprechend verteilen und somit die Geschichte lenken. Bei geübten Klassen kann die Geschichte ohne festgelegte Reihenfolge der Impulskarten erzählt werden.

#### 4.4 Merken und aufzählen

Kl. 5–10



historisches Bild auf Folie, Augenbinden (Tücher)



10 Minuten

Download zur Ansicht



vorbereitete Begriffskarten (Oberbegriff und Unterpunkte), Plakat (DIN A2 oder DIN A1) in breitere Streifen geschnitten, Tafelmagnete



15 Minuten

Zum Abschluss eines Themas oder einer Unterrichtsreihe bietet es sich an, die wichtigsten Inhalte noch einmal zusammenzutragen, mit dem Ziel, sie nachhaltig im Gedächtnis der Schüler zu verankern.

Der Lehrer schreibt hierzu einen Oberbegriff (z. B. Ereignis, Person, Fachbegriff) an die Außenseite einer Seitentafel. Unter diesem Begriff listet er in Stichpunkten die Informationen auf, die sich die Schüler im Zusammenhang mit dem Oberbegriff gemerkt haben sollten bzw. die die Schüler als Grundwissen verankern sollten. Die einzelnen Stichpunkte können auch gewichtet werden (der wichtigste Stichpunkt steht oben). Anschließend werden die Unterpunkte abgedeckt und die Seitentafel wird zur Klasse umgeklappt. Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt, jede Gruppe wählt einen Sprecher. Gruppe 1 beginnt. Der Lehrer stellt der ersten Gruppe die Frage: „Was solltet ihr zum Thema ... wissen?“ Die Gruppe berät sich kurz und nennt dann ihre Antwort. Ist die Antwort richtig, wird der entsprechende Unterpunkt aufgedeckt und die Gruppe darf einen weiteren Unterpunkt nennen. Ist die Antwort falsch, ist die gegnerische Gruppe an der Reihe. Für jeden richtig genannten Unterpunkt erhält die Gruppe einen Punkt. Wurden die Unterpunkte gewichtet, zählt der wichtigste Unterpunkt am meisten. Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Punkte erspielt hat.

**Download  
zur Ansicht**



vorbereitete Ereigniskarten (ggf. mehrmals), Seile



5–10 Minuten

Dieses Spiel eignet sich, um im Anschluss an eine Erarbeitungsphase die zeitlichen Abläufe eines historischen Ereignisses zu festigen.

Der Lehrer verteilt die vorbereiteten Ereigniskarten, die unterschiedliche Informationen zu einem historischen Ereignis enthalten (z. B. Thema „Reformation“: „Thesenanschlag“, „Wormser Edikt“, „Bauernkriege“ usw.), an einzelne Schüler. Die Schüler stellen sich nebeneinander auf (= Pfeifen einer Orgel). Jeder Schüler bekommt ein Seil, das er an einem Ende festhält. Die anderen Seilenden werden über einen Tisch gehängt, der mit etwas Abstand parallel zu den Schülern aufgestellt wird. Aus den übrigen Schülern wird ein Schüler ausgewählt, der den Organisten spielt. Er stellt sich vor den Tisch mit den Seilenden. Seine Aufgabe ist es, die Orgelpfeifen in der richtigen Reihenfolge erklingen zu lassen. Zunächst aber muss er herausfinden, was auf den einzelnen Ereigniskarten steht. Hierzu zieht er nacheinander an den einzelnen Seilen, die Schüler nennen jeweils das Ereignis, das auf ihrer Karte steht. Nun muss sich der Organist merken, welcher Schüler welche Karte hat und in welcher Reihenfolge er an den Seilen ziehen muss, damit die einzelnen Ereignisse sinnvoll bzw. chronologisch richtig zusammengesetzt werden. Dabei kann er jede Orgelpfeife beliebig oft ertönen lassen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Ereignisse einmal in der richtigen Reihenfolge genannt wurden.

Tip: Es können auch mehrere Gruppen gebildet werden, die dann gegeneinander antreten. Welcher Organist hat als erster die richtige Reihenfolge gespielt?

