

## 2.1 Puzzle®



7 Min.

Kl. 5–10

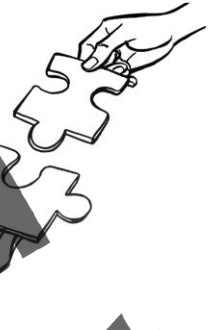


Postkarten, Zeitschriftenbilder, Fotos usw.



Zerschneiden Sie für jede Gruppe ein Bild in so viele Teile, wie sie Mitglieder haben soll.

Mischen Sie alle Teile. Jeder Schüler zieht ein Puzzleteil. Nun dürfen die Schüler im Klassenraum umherlaufen und die Mitschüler suchen, die ein zu ihrem Bild passendes Teil haben. Lässt sich das Bild mithilfe der Einzelteile vervollständigen, ist die Gruppe komplett.



## 2.2 Atomspiel



5 Min.

Kl. 5–7



keine



keine

Alle Schüler bekommen ein „Atom“ im Raum unter. Der Lehrer ruft eine beliebige

Download  
zur Ansicht



keine



Beschriften Sie je zwei Zettel mit einem Land und einem (evtl. auch erfundenen) diesem Land zugeordneten Begrüßungsritual, sodass für jeden Schüler ein Kärtchen entsteht.

Jeder Schüler zieht ein Kärtchen. Ohne zu sprechen, suchen die Schüler nun nur durch die auf ihrem Kärtchen vermerkte Begrüßungsgeste ihren „Landsmann“.

Weil das Spiel sehr lustig ist, können mehrere Runden gespielt werden, bevor die endgültigen Paare für die Weiterarbeit gebildet werden.



### Variante Gruppe:

Sie können auch Gruppen mit dieser Methode bilden. Fertigen Sie die Kärtchen dann in entsprechender Anzahl (gewünschte Gruppengröße) an.

Land	Begrüßungsritual
Alaska	Nasen aneinanderreiben
Amazonien	sich gegenseitig mit der Stirn berühren
Arabien	eigene Stirn, Brust, Bauch antippen und verbeugen
China	mit auf der Brust gekreuzten Armen verbeugen
Deutschland	sich die rechte Hand geben
Frankreich	angedeuteter Wangenkuss
Indien	Verbeugung mit gefalteten Händen
Korea	sich mit senkrecht anliegenden Armen verbeugen
Russland	schmatzender Bruderkuss (bitte nur andeuten!)
Tibet	Zunge herausstrecken
USA	sich mit den Händen abklatschen („Give me five!“)
Vatikan	Handkuss

## 2.4 Geier-Meier



5 Min.

Kl. 5–8



keine



Bereiten Sie Kärtchen mit ähnlich klingenden Familiennamen vor. Die Anzahl der Familienmitglieder richtet sich nach der gewünschten Gruppengröße.

Jeder Schüler bekommt ein Kärtchen mit einem Familiennamen. Diese sammelt der Lehrer vor dem Spiel wieder ein, denn die Schüler sollen laut rufend die Familien im Klassenzimmer zusammenbringen.

**Achtung:** Bei diesem Spiel kann es etwas lauter und turbulenter zugehen.

Geier, Meier, Dreier, Rheier, Breier, Schleier, Seiher, Weiher, Leier

## 2.5 Fäden ziehen



5 Min.

Kl. 5–10

Rolle Garn, Schnur oder Wolle

Schneiden Sie für jedes Schülerpaar einen ca. 50 cm langen Faden zu.

Halten Sie die Fäden locker in der Hand. Jeder Schüler

steht in einem Kreis und hält einen der Fäden fest.

Download  
zur Ansicht

## 2.6 Geburtstagsreihe



5 Min.

Kl. 5–10



keine



keine

Definieren Sie eine Linie im Raum; links ist Januar, rechts Dezember. Die Schüler stellen sich nach ihrem Geburtsdatum in einer Reihe auf. Jetzt wird je nach gewünschter Gruppengröße einmal durchgezählt. Dieses Spiel eignet sich zum Beispiel als Einstieg in die Einheit Feste und Feiern.



## 2.7 Inhaltspuzzle



10 Min.

Kl. 5–10

inhaltlich zusammenpassende Kärtchen

Bereiten Sie je nach Gruppengröße für jede Gruppe Kärtchen vor, die inhaltlich zusammengehören.

Verteilen Sie die Kärtchen an die Schüler. Diese müssen nun herausfinden, welche Kärtchen inhaltlich zusammengehören. Dieses Spiel eignet sich zum Einstieg in die Einheit Feste und Feiern.

Download  
zur Ansicht