

Auf den folgenden Seiten sind verschiedene Spieleanleitungen beschrieben, die sich mit vielen Kopiervorlagen kombinieren lassen. Direkt auf den Kopiervorlagen finden Sie jeweils in den Kopfzeilen Verweise zu passenden Spieleanleitungen, z. B. → SPA 1 (= Spielanleitung 1). Hinweis: Auf einigen Kopiervorlagen gibt es am Seitenende noch ergänzende Tipps oder Zusatzinformationen, die nur für einige Spieleanleitungen relevant sind, für andere nicht. Je nachdem, wie Sie die Kopiervorlage im Kurs einsetzen möchten, können Sie ggf. irrelevante Informationen vor dem Kopieren abdecken.

Spieleanleitung 1: Kärtchenstapel → SPA 1

Bei diesem Spiel werden die Kärtchen in der Mitte auf einen Stapel gelegt. Reihum werden Aufgaben gelöst. Ist die Lösung richtig, darf man das Kärtchen behalten.

Vorbereitung

- Fertigen Sie für jede Gruppe eine Kopie an – je nach Kopiervorlage einseitig oder mit Vorder- und Rückseite. Schneiden Sie die einzelnen Felder auseinander oder bringen Sie genügend Scheren mit, damit die TN die Felder selbst ausschneiden können.

1 Die TN bilden Kleingruppen. Jede Gruppe hat einen Satz Kärtchen, die in der Tischmitte auf einen Stapel gelegt werden (Aufgabe bzw. leere Seite nach oben).

2 Demonstrieren Sie, wie das Spiel funktioniert, bevor die TN starten. Legen Sie einen Stapel mit Kärtchen vor sich bereit und bitten Sie die TN, sich um Sie zu versammeln. Ziehen Sie das oberste Kärtchen, zeigen Sie es den TN und lesen Sie ggf. die Aufgabe darauf laut vor. Machen Sie ein nachdenkliches Gesicht und sagen Sie dann die Lösung zur Aufgabe laut. Fragen Sie die TN: „Ist das richtig?“ Die TN bejahen. Machen Sie ein zufriedenes Gesicht oder ein Zeichen wie „Daumen hoch“ und legen Sie das Kärtchen vor sich.

Hinweis: Einige Kopiervorlagen haben eher offene Aufgaben und Fragestellungen. In diesem Fall wird in der Gruppe gemeinsam entschieden, ob die gefundene Lösung richtig ist. Andere Kopiervorlagen haben geschlossene Aufgabenformate. Diese sind dann als zweiseitige Kopiervorlagen angelegt: Auf der Vorderseite steht die Aufgabe, auf der Rückseite die Lösung zur Überprüfung. In diesem Fall können Sie das Kärtchen auf die Rückseite drehen und die Lösung zum Vergleich laut vorlesen.

Ziehen Sie nun ein zweites Kärtchen vom Stapel. Zeigen Sie wieder das Kärtchen in die Runde und lesen Sie ggf. die Aufgabe laut vor. Bauen Sie dieses Mal absichtlich einen groben Fehler in die Lösung ein, wenn Sie diese laut sagen. Fragen Sie die TN wieder: „Ist das richtig?“ Die TN verneinen und korrigieren. Drehen Sie das Kärtchen ggf. um und lesen Sie die Lösung zum Vergleich laut vor. Legen Sie das Kärtchen dann zurück unter den Stapel.

3 Wenn Sie unsicher sind, ob alle TN das Spielprinzip verstanden haben, wählen Sie eine (möglichst lerngewohnte) Gruppe aus und lassen Sie sie im Plenum einige Beispiele durchspielen.

4 Die TN spielen in Gruppen. Gehen Sie durch den Raum und unterstützen Sie die TN bei Unsicherheiten oder Fragen.

5 Das Spiel endet, wenn keine Kärtchen mehr auf dem Stapel sind. Gewonnen hat, wer die meisten Kärtchen hat.

Variante – Aufgaben vorlesen: Die TN spielen reihum. Ist eine Person an der Reihe, liest sie die Aufgabe laut vor und immer die Person zur Linken versucht, die Aufgabe zu lösen. Gelingt es ihr, bekommt sie das Kärtchen.

Variante – „Ich weiß es!“-Chip (für Kärtchen mit Lösungsseite): Teilen Sie an alle TN je einen Chip aus. Wieder lösen die TN reihum Aufgaben. Sind ein oder mehrere TN überzeugt, dass jemand eine falsche Lösung genannt hat? Dann können sie ihre „Ich weiß es!“-Chips einsetzen und die richtige Lösung nennen. Vorrang hat dabei immer, wer den Chip zuerst gesetzt hat. Erst anschließend wird mit der Kärtchen-Rückseite kontrolliert: Wer die richtige Lösung genannt hat, bekommt das Kärtchen und den Chip (zurück).

Variante – zu zweit: Die Kärtchen werden in zwei gleich große Stapel aufgeteilt, sodass jede/r TN die gleiche Anzahl an Kärtchen bekommt. Die TN

stellen sich gegenseitig Aufgaben, richtig beantwortete Kärtchen werden zur Seite gelegt, falsch beantwortete kommen zurück unten den jeweiligen Stapel. Gewonnen hat, wem keine weitere Aufgabe mehr gestellt werden kann, weil der Stapel aufgebraucht ist. Anschließend werden die Stapel für eine zweite Runde getauscht.

Hinweis für den synchronen Online-Unterricht

- Stellen Sie die Aufgabenseite der Kopiervorlage digital zu Verfügung. Die TN arbeiten in Kleingruppen in Breakout-Rooms. Eine Person übernimmt die Spielleitung und teilt die Kopiervorlage.
- TN 1 startet, sucht sich frei ein Feld aus und löst die Aufgabe. Die anderen TN überlegen gemeinsam, ob die Lösung richtig ist. Wenn ja, wird das Feld mit der Stiftfunktion des Video-

konferenz-Tools in einer Farbe (z. B. grün) markiert. Wenn nicht, bleibt das Feld ohne Markierung. Dann ist TN 2 an der Reihe, sucht sich nun ebenfalls ein noch nicht markiertes Feld aus und präsentiert die Lösung. Wenn die Lösung richtig ist, wird das Feld nun in der Farbe von TN 2 (z. B. rot) markiert. Wenn nicht, bleibt das Feld unmarkiert. Nun ist TN 3 an der Reihe. Hat sie / er zu einem Feld eine richtige Lösung präsentiert, wird es in einer dritten Farbe (z. B. blau) markiert usw.

- Das Spiel endet, wenn alle Felder farbig markiert sind. Die Person, in deren Farbe die meisten Felder markiert sind, hat gewonnen.

Hinweis: Diese Spielvariante lässt sich genauso auch analog spielen und ist eine gute Alternative, falls Sie z. B. keine Scheren zur Hand haben.

Spielanleitung 2: Alle richtig? → SPA 2

Beim Spiel werden in Gruppen Aufgaben-Kärtchen gezogen, auf denen z. B. ein Lücken-Satz steht. Alle TN lösen immer die Aufgabe für sich: Je nach Kopiervorlage legen sie entweder ein passendes Lückenfüller-Kärtchen aus oder sie schreiben die Lösung auf ein Notizblatt. Danach werden alle Lösungen miteinander verglichen. Nur wenn alle TN auf die richtige Lösung gekommen sind, darf das Aufgaben-Kärtchen auf das „alle richtig“-Feld von **Spielbrett A** gelegt werden. Ansonsten müssen alle die Aufgabe noch einmal lösen.

Vorbereitung

- Fertigen Sie für jede Gruppe eine Kopie an – je nach Kopiervorlage einseitig oder mit Vorder- und Rückseite. Schneiden Sie die einzelnen Felder auseinander oder bringen Sie genügend Scheren mit, damit die TN die Felder selbst ausschneiden können.
- Kopieren Sie außerdem für jede Gruppe einmal das **Spielbrett A**.
- Kopiervorlage mit grauen Lückenfüller-Kärtchen: Fertigen Sie ausreichend Kopien an und schneiden Sie die Felder auseinander,

sodass jede/r TN einen Satz Handkarten hat. Die dickeren Linien zeigen an, welche Kärtchen einen Satz bilden.

- Kopiervorlage ohne Lückenfüller-Kärtchen: Jede/r TN muss ein Notizblatt und einen Stift zur Hand haben.

1 Die TN bilden Kleingruppen. Jede Gruppe hat einen Satz Aufgaben-Kärtchen, die in der Tischmitte auf einen Stapel gelegt werden (Aufgabe bzw. leere Seite nach oben). Alle TN sollten den Stapel gut sehen können. Außerdem liegt **Spielbrett A** bereit und jede/r TN hat einen Satz mit Lückenfüller-Kärtchen als Handkarten bei sich bzw. ein Notizblatt und einen Stift zur Hand.

2 Demonstrieren Sie, wie das Spiel funktioniert, bevor die TN starten. Setzen Sie sich selbst zu einer der Gruppen (mit lerngewohnten TN) und bitten Sie die anderen TN, sich um diese Gruppe zu versammeln. Nehmen Sie das oberste Kärtchen vom Stapel und zeigen Sie es den TN. Lesen Sie ggf. die Aufgabe darauf laut vor. Weisen Sie dann auf Ihre Gruppe. Erklären Sie: „Wir suchen die Lösung“.