

Holm Roch





Titelblatt der Originalausgabe

Dieses Heft ist eine aktualisierte Fassung der im Verlag Erika Roch, Iserlohn, erschienenen Broschüre „Zehn-Minuten-Spiele für die Schule“ (letzte Auflage 1983).



Sie dürfen dieses Werk unter Angabe des Verfassers weiterverbreiten, jedoch nicht verändern oder kommerziell nutzen.



Infos unter: www.creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/

© Alle weitergehenden Rechte verbleiben beim Autor.

Zu dieser Download-Ausgabe

Die Zeit in der ich als Lehrer in der Schule tätig war und die folgende Spiele-Sammlung zusammengestellt habe, liegt jetzt über zwanzig Jahre zurück. Schule sieht heute anders aus als damals. Aber natürlich gibt es immer noch genügend Situationen, in denen spielerische Elemente im Unterricht Platz finden können. Und es gibt vor allem Lehrerinnen und Lehrer, die für jede Anregung in dieser Richtung dankbar sind. Natürlich können die hier vorgestellten Spiele auch außerhalb der Schule eingesetzt werden, beispielsweise in der Jugendarbeit.

Weil das Originalheft der "Zehn-Minuten-Spiele für die Schule" längst vergriffen ist (die letzte Auflage erschien 1983) möchte ich den Text jetzt als Download-Angebot allgemein zugänglich machen. Außer einigen zeitbedingten Anpassungen (wir rechnen nicht mehr mit Mark und Pfennig) und grammatikalischen Verbesserungen habe ich keine grundlegenden Änderungen daran vorgenommen. Der Text wurde jedoch auf DIN A 4 umformatiert, damit er sich besser ausdrucken lässt. Die Seitenzahl hat sich entsprechend verringert.

Iserlohn, im Advent 2007
Holm Roch

Inhaltsverzeichnis

Wie diese Spiele-Sammlung entstanden ist

1. Drachenfüttern
2. Mein Geheimnis
3. Das Setzkasten-Spiel
4. Das Tippfehler-Spiel
5. Schneller Blick
6. Galgenraten
7. Wandernde Münzen
8. VIP-Treff
9. Das Mörder-Spiel
10. Der Turmbau zu Babel
11. Tafelmühle
12. Wisch weg!
13. Das Drei-Punkte-Spiel
14. Das Sechzehn-Punkte-Spiel
15. Heads down, heads up!
16. Bingo
17. Himmel und Hölle
18. Knack den Code!
19. Das Spiegel-Spiel
20. Unsichtbarer Dirigent
21. Spontanes Theater
22. Anagramme und andere Denkaufgaben

Wie diese Spiele-Sammlung entstanden ist und wozu sie gut sein kann

Noch zehn Minuten bis zum Pausengong. Was ich mir für diese Stunde vorgenommen hatte ist erledigt. Noch etwas Neues zu beginnen, hat wenig Sinn. Die Schüler schon gehen lassen, möchte ich auch nicht. Sie johlen dann auf dem Flur herum und stören die Nachbarklassen. In dieser Situation fragen ich gern: "Wollt ihr noch ein Spiel machen?" Die Antwort ist meist ein begeistertes "Ja!" und wir machen dann noch eins der hier vorgestellten Spiele. Ich habe sie im Laufe der Jahre zusammengetragen, Freunde und Kollegen haben mir dabei geholfen.

Die Spiele sollen in erster Linie Spaß machen, aber natürlich haben sie auch einen pädagogischen Nebeneffekt: Aufmerksamkeit wird gefördert, Kooperation geübt, Kreativität entfaltet. Außerdem können sie helfen, einen Ausgleich zum vorangegangenen Unterricht herzustellen. Wer lange gesessen hat, kann sich bewegen, wer reproduktiv tätig war, braucht jetzt gute Einfälle.

Selbstverständlich können die Spiele nicht nur in den letzten zehn Minuten einer Schulstunde eingesetzt werden, sondern beispielsweise auch in einer Vertretungsstunde, doch gilt dabei der Grundsatz: Nicht zu viel auf einmal! Mehr als zwei, drei Spiele in einer Stunde werden auch wieder langweilig. Lieber etwas Appetit übrig lassen für die nächste Spiel-Zeit.

oo

1. Drachenfüttern

In einer Höhle liegt ein Schatz, den will ich mir holen. Das ist nicht so einfach, denn der Schatz wird von einem Drachen bewacht. Da hilft nur eins: Ich muss dem Drachen etwas zum Fressen vorwerfen, dann ist er abgelenkt und lässt mich durch. Am besten nehme ich seine Lieblingsspeise und ich weiß auch, was er mag. Das will ich euch aber nicht einfach sagen, sondern ihr sollt es erraten. Macht mir Vorschläge, was ich ihm zum Fraß vorwerfen soll. Ich sage dann, ob der Drache es mag.

Achtet darauf, dass diese Sachen alle etwas gemeinsam haben, zum Beispiel den gleichen Anfangsbuchstaben oder sie sind alle aus dem gleichen Material. Diese Gemeinsamkeit müsst ihr herausfinden.

Wer einen Vorschlag für das "Drachenfutter" machen möchte, meldet sich mit einer Hand, wer zu wissen meint, nach welchem Prinzip die Sachen ausgewählt werden, meldet sich mit beiden Händen. Wer das Prinzip herausgefunden hat, darf in der nächsten Runde der Drachenbezwinger sein.

Die Schüler machen nun Vorschläge, z.B. "ein Kissen", "eine Kartoffel", "ein Handy" und ich antworte jedesmal mit "mag er" oder "mag er nicht", bis jemand das Prinzip erraten hat. Der Schwierigkeitsgrad dieses Spiels kann sehr unterschiedlich sein. Ich kann Dinge mit dem gleichen Anfangsbuchstaben nehmen, oder - schon schwieriger - Dinge aus dem gleichen Material. Wichtig: Es dürfen nur einzelne, konkrete Gegenstände genannt werden, keine Gattungsbegriffe (also "ein Papagei" aber nicht allgemein "Vögel").

2. Mein Geheimnis

Ich habe hier (auf meinem Tisch, aber für die Schüler nicht sichtbar) ein Geheimnis. Das will ich euch jetzt beschreiben und ihr sollt es erraten.

Beispiel: Eine Bus-Fahrkarte

“Mein Geheimnis ist etwa acht Zentimeter lang”

“Mein Geheimnis ist weniger als einen Millimeter dick”

“Mein Geheimnis ist mit Zahlen bedruckt”

Nicht zu viel auf einmal verraten, sondern immer wieder raten lassen und dann weitere Informationen nachliefern. Wer das Geheimnis errät, darf in der nächsten Runde selbst einen Gegenstand beschreiben.

Als “Geheimnis” eignen sich besonders Gegenstände, die alle kennen, die aber niemand hier vermutet (Beispiel: ein Fieberthermometer). Am besten hat man immer eine kleine Auswahl dabei. Gegenstände, die Schülern gehören, sind meist schon dem Banknachbarn oder einem Freund bekannt, da kann das Spiel ungerecht werden.

oo

3. Das Setzkasten-Spiel

Ich schreibe ein Wort an die Tafel. Die Schüler sollen aus den Buchstaben des Wortes in einer bestimmten Zeit möglichst viele neue Worte bilden und aufschreiben. Dabei dürfen die Buchstaben immer wieder neu benutzt werden, so als würden sie in einen Setzkasten zurückgelegt. Ein Buchstabe, der in meinem Wort nur einmal vorkommt, steht also auch für neue Wörter nur einmal zur Verfügung.

Beispiel: URMENSCH gibt UHR, HEU, REH und viele andere.

Je länger das Ausgangswort ist, um so mehr neue Wörter lassen sich bilden. Deshalb keine allzu langen Wörter vorgeben! Auch sollte man die Lösungsmöglichkeiten einschränken: Nur Hauptwörter, keine Abkürzungen, keine gebeugten Formen.

Gewonnen hat, wer die meisten neuen Wörter findet. Am besten lässt man sie vorlesen, dann ist sichergestellt, dass nicht gemogelt wurde.

oo

4. Das Tippfehler-Spiel

Mit meinem Computer stimmt etwas nicht. Immer wenn ich auf das E drücke, schreibt er ein A. Ich werde euch jetzt einen kurzen Text diktieren und ihr schreibt bitte auf, was danach auf meinem Bildschirm zu lesen ist.

Die Schüler sollen also den diktierten Text so aufschreiben, dass jedes E durch ein A ersetzt wird. Schwieriger wird es, wenn auch umgekehrt, A mit E vertauscht werden soll. Der Text wird anschließend vom Nachbarn durchgesehen, wobei zwischen “richtigen” und “falschen” Fehlern zu unterscheiden ist. Die vom Computer verursachten Fehler

sind keine Fehler, die Eingabe war ja richtig. Gewonnen hat also, wer außer den vom PC verursachten, die wenigsten "richtigen" Fehler hat. Nimmt man einen Text aus einem Schulbuch, das alle dabei haben, wird die Korrektur leichter. Am Schluss den verunstalteten Text laut vorzulesen, kann viel Vergnügen bereiten.

oo

5. Schneller Blick

Schreibt in drei (fünf, sieben...) Minuten möglichst viele Gegenstände auf, die sich hier im Raum befinden und mit dem Buchstaben "E" (oder einem anderen) beginnen. Die Gegenstände müssen für alle sichtbar sein, also nicht in Schul- oder Hosentaschen verborgen. Wer in der vereinbarten Zeit die meisten Gegenstände aufgeschrieben hat, ist Sieger.

Wenn die Kinder beim Aufschreiben herumlaufen dürfen, wird die Chancengleichheit größer - und wer lange gesessen hat, bewegt sich auch ganz gern mal wieder.

Natürlich kann auch nach anderen Gemeinsamkeiten gesucht werden, "Gegenstände aus Holz", "Gegenstände mit einem Doppelkonsonanten" und so weiter.

oo

6. Galgenraten

Dieses bekannte Schreibspiel lässt sich auch an der Tafel spielen, am besten zwischen zwei Untergruppen (Mädchen stellen die Aufgabe - Jungen müssen raten; Schüler stellen die Aufgabe - Lehrer muss raten).

An die Tafel werden Anfangs- und Endbuchstabe eines Wortes geschrieben, die Buchstaben dazwischen werden durch Striche ersetzt.

Beispiel: H - - - - - I (für: Hitzefrei)

Jeder richtig geratene Buchstabe wird in das Wort eingetragen, für jeden falsch geratenen wird symbolisch ein Körperteil des Ratenden an einen Galgen gehängt. Wer vollständig am Galgen hängt, bevor er das ganze Wort herausgefunden hat, hat verloren.



Viele Schüler werden dieses Spiel kennen, allerdings in unterschiedlichen Versionen, deshalb sollte man vorher klären, wie gespielt wird. Wie soll das Galgenmännchen aussehen? Werden nur Anfangs- und Endbuchstabe vorgegeben oder werden diese auch innerhalb des Wortes eingetragen, wenn sie dort vorkommen (also im obigen Beispiel: HI-----I)? Wird ein gefundener Buchstabe, wenn er mehrfach vorkommt, gleich mehrfach eingetragen?

Vorsicht: Überlange Wörter sind oft leichter zu erraten als kürzere, bei denen es mehr Alternativen gibt.

Spielt der Lehrer oder die Lehrerin auch einmal den Rater, kann das Spiel durchaus einen „therapeutischen“ Nebeneffekt haben: Der sonst so mächtige Lehrer wird auch einmal ratlos erlebt und endet vielleicht sogar am Galgen. Wer moralische Bedenken gegen das Spiel hat (Stichwort: Todesstrafe), sollte es nicht spielen. Es stammt wahrscheinlich aus einer Zeit in der jeder größere Ort noch einen Galgen hatte.

oo

7. Wandernde Münzen

In der Klasse werden zwei oder drei Münzen verteilt. Sie müssen verdeckt von Schüler zu Schüler weitergegeben werden, bis sie bei einem vorher bestimmten Empfänger ankommen. Ein Schüler ist „Detektiv“ und versucht, eine der wandernden Münzen zu erwischen indem er verdächtige Schüler auffordert, beide Hände offen vorzuzeigen. Man darf ihn täuschen, indem man nur so tut, als habe man eine Münze in der Hand.

Gelingt es dem Detektiv, eine Münze zu erwischen, wird er „Meisterdetektiv“. Tippt er drei Mal daneben oder kommt eine Münze beim Empfänger an, hat er verloren und ein anderer kann sich als Detektiv versuchen.

Münzen und Empfänger müssen so verteilt werden, dass der Detektiv nicht alle gleichzeitig im Blick behalten kann. Beispielsweise wird ein Fünf-Cent-Stück hinten links ausgegeben und soll zu einem Schüler vorn rechts wandern, ein Zehn-Cent-Stück wird vorn links ausgegeben und soll nach hinten rechts wandern. Der Detektiv weiß nur, wo die Münzen hin wandern, aber nicht, wo sie eingesetzt wurden (am besten hält er sich beim Austeilen die Augen zu).

Dieses Spiel geht auch, wenn nur noch wenig Zeit zur Verfügung steht. Dann wird es zu einem spannenden Wettlauf mit der Uhr. Schafft es der Detektiv bis zum Pausengong, eine der Münzen zu erwischen?

oo

8. VIP-Treff

Unter uns sind lauter berühmte und bekannte Persönlichkeiten. Wer das ist, müssen wir herausfinden.

Jeder entscheidet, wer er in diesem Spiel sein möchte, behält dies aber für sich. Nur der Spielleiter erfährt die Identitäten (ins Ohr flüstern oder auf Zettel schreiben lassen). Er fertigt eine Liste der „Very important persons“, die sich im Raum befinden, an (die Personen dabei gut mischen!) und liest diese vor: „Unter uns befinden sich: Kaiser Wilhelm, Beckenbauer, Schneewittchen...“

Der Phantasie sind bei der Wahl der Personen keine Grenzen gesetzt. Man muß auch nichts über die Person, für die man sich entscheidet, wissen. Letzteres sollte vor Beginn klar gemacht werden. Wenn ich Kolumbus bin, muss ich nicht wissen, wann Kolumbus geboren wurde oder wann er nach Amerika segelte. Es kann sich also - anders als bei vielen anderen Personenratespielen - niemand durch Unwissenheit blamieren! Hilfreich ist es, wenn jede Person nur einmal vorkommt.

Nun wird die Gesamtgruppe in Untergruppen von drei bis fünf Spielern aufgeteilt. Eine Untergruppe beginnt und versucht, eine Person aus einer anderen Gruppe direkt zu erraten: "Klaus, bist du Napoleon?" Wenn es stimmt, kommt Klaus zu der Gruppe, die ihn erraten hat. Stimmt es nicht, ist seine Gruppe mit dem nächsten Rateversuch dran. Es wird so lange gespielt, bis eine Gruppe sich alle Teilnehmer geholt hat. Meist bleibt das Spiel bis zum Schluss spannend, weil es kurz davor noch einmal "umkippen" kann, wenn eine Gruppe, die schon kurz vor dem "Aussterben" war, sich auf der anderen Seite den Richtigen herauspickt.

Wer erraten wurde, gehört von da an als eine Art "Leibeigener" zu der Gruppe, die ihn geholt hat. Er kann nicht wieder zurückgeholt werden. Löst sich eine Gruppe auf, weil der letzte noch Unbekannte aus dieser Gruppe geraten wird, gehen alle bereits zu dieser Gruppe geholten "Leibeigenen" mit ihm zu seiner neuen Gruppe. Es lohnt sich also, gezielt den Letzten noch Unbekannten aus einer Gruppe zu erraten, weil man im Falle des Erfolges gleich noch seine „Leibeigenen“ dazu bekommt. Die neu erworbenen Gruppenmitglieder bringen natürlich ihr Wissen aus der alten in die neue Gruppe mit, vergrößern also den "brain-trust" und helfen, erfolgreiche Fragen zu stellen.

Wenn es gewünscht wird, kann der Spielleiter zwischendurch noch einmal die Liste aller anwesenden Personen vorlesen. Möglichst nur dann, wenn alle zustimmen. Erfahrungsgemäß werden immer einige Personen total vergessen - es darf sich ja niemand außer dem Spielleiter Notizen machen.

VIP-Treff wird erst bei mehrmaligem Spielen interessant. Das Spiel hat Tücken, die auf den ersten Blick nicht ins Auge fallen. Ich darf ja auch in meiner eigenen Gruppe nicht verraten, wer ich bin. Sonst wird ein anderer aus meiner Gruppe geholt und verrät seiner neuen Gruppe meine Identität. Wenn also meine Gruppe überlegt "Sollen wir nicht den Klaus da drüben fragen, ob er Napoleon ist?" und ich bin selbst Napoleon, muss ich sehen wie ich - ohne mich selbst zu verraten - die Gruppe von dieser Frage abbringe, weil sie sonst eine Frage verspielt (Klaus kann ja gar nicht Napoleon sein, wenn ich es bin). Gleichzeitig muss man aber auch noch darauf achten, wer schon was gefragt wurde, damit keine Frage zum zweiten Mal gestellt und auf diese Weise vertan wird. Das ist ganz schön schwierig!

Für dieses Spiel muss man - je nach Gruppengröße - 15 bis 30 Minuten einplanen. Aber auch wenn es abgebrochen werden muß, ergibt sich manche Überraschung: "Was denn, DU bist Beckenbauer? Ich war ganz sicher, dass Du Rübezahl bist!" Bei kleineren Kindern, die sich mit historischen Personen noch nicht auskennen, kann man auch Lieblingsspeisen (die nicht stimmen müssen) nehmen: "Klaus, Du isst doch sicher am liebsten Spinat?"

9. Das Mörderspiel

Die Gruppe sitzt im Kreis, so dass sich alle gut sehen können. In diesem Spiel mordert der Mörder nämlich durch Zublinzeln (mit einem Auge, denn mit beiden blinzeln wir automatisch in bestimmten Zeitabständen und das könnte zu Missverständnissen bzw. unbeabsichtigten Morden führen). Am besten üben wir das Blinzeln erst einmal. Dann wird ausgelost, wer der Mörder ist. Am besten lässt man Streichhölzer ziehen, von denen eines markiert ist, denn niemand außer dem Mörder selbst darf wissen, wer es auf das Leben der anderen abgesehen hat.

Nun darf gemordet werden. Wer angeblinzelt wird, ist augenblicklich tot und sinkt röchelnd zusammen. Natürlich darf niemand außer dem Mörder blinzeln.

Wenn ich zu wissen meine, wer hier so rücksichtslos mordert, rufe ich: "Ich habe einen Verdacht!" Daraufhin passiert zunächst noch gar nichts. Erst wenn ein zweiter Spieler "Ich habe einen Verdacht!" ruft, beginnt der Spielleiter zu zählen: 3 - 2 - 1 - 0! Bei Null zeigen die beiden, die den Verdacht geäußert haben, auf denjenigen, den sie für den Mörder halten.

Zeigen beide (!) auf den Richtigen, ist der Mörder entlarvt und das Spiel zu Ende. Zeigen beide auf jemanden, der nicht der Mörder ist, oder zeigen beide auf verschiedene Personen (auch wenn einer davon der Mörder sein sollte!!) sind beide tot. In letzterem Fall, darf sich der Mörder nicht zu erkennen geben (das Spiel soll ja weiter gehen), es genügt dass beide auf zwei verschiedene Personen gezeigt haben!

Meist entwickelt sich das Spiel zu einen spannenden Wettlauf. Schafft es der Mörder, alle zu ermorden, bevor er selbst entdeckt wird? Besonders gefährdet ist natürlich jemand, der einen Verdacht geäußert hat und jetzt auf den zweiten Verdacht wartet. Ihn wird der Mörder zu beseitigen versuchen bevor ein zweiter Verdacht geäußert wird.

Leider nur ein Spiel für kleine Gruppen bis etwa 12 Personen.

oo

10. Der Turmbau zu Babel

Die Spieler sitzen im Kreis. In der Mitte des Kreises steht eine Flasche. Auf der Flaschenöffnung soll aus Streichhölzern ein Turm gebaut werden.

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Sie sitzen immer abwechselnd, also A - B - A - B...

Jeder Mitspieler bekommt drei Streichhölzer. Immer wenn er dran ist, muss er Hölzchen auf den Turm legen. Fällt es wieder herunter oder fallen noch andere mit herunter, muss er alle heruntergefallenen zu seinem Vorrat nehmen. Dann ist der Nächste dran.

Nach drei Runden wird ausgezählt, welche von beiden Mannschaften noch die wenigsten Hölzer hat. Sie hat gewonnen.



11. Tafelmühle

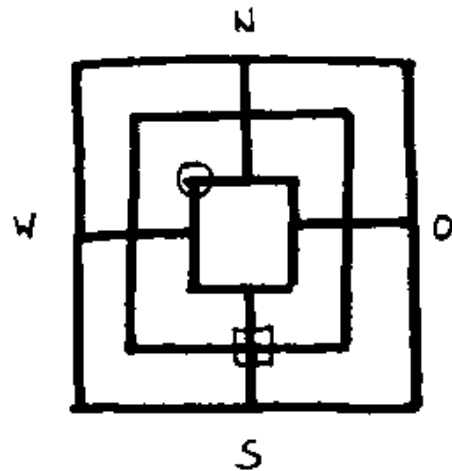
Das bekannte Mühlespiel lässt sich auch an der Tafel spielen. Allerdings kann man dort schlecht Spielsteine ziehen. Deshalb hat gewonnen, wer als Erster eine "Mühle", also drei Steine in einer Reihe, bilden kann. Dass dabei häufiger als auf dem Spielbrett ein Unentschieden herauskommt, macht nichts. Dann ist eben ein Entscheidungsspiel nötig.

Im Unterschied zum regulären Brettspiel können an der Tafel solange Steine (= Zeichen) notiert werden, bis keine Mühle mehr gebildet werden kann, also mehr als neun pro Spieler.

Das Spiel eignet sich besonders, um zwei Mannschaften gegeneinander spielen zu lassen. Diese wählen einen Spielführer, der entscheidet, wo gesetzt wird. Vorher sollte er sich mit seiner Gruppe beraten.

Um das Setzen vom Platz aus per Zuruf zu ermöglichen, kann man den Spielplan wie eine Windrose beschriften. Dann kann durch Zuruf gesetzt werden:

"Nordwest-Innen" (= runder Stein)
 "Süd-Mitte" (= quadratischer Stein)



oo

12. Wisch weg

Wieder ein Spiel für zwei Spieler oder für zwei Spielführer, die sich mit ihrer Mannschaft beraten.

An der Tafel werden Striche nach folgendem Muster gezeichnet, also die ungeraden Zahlen von eins bis sieben.

Beide Spieler wischen nun abwechselnd beliebig viele Striche aus einer Reihe weg. Wer den letzten Strich wegwischen muss, hat verloren. Wer dran ist, muss also mindestens einen Strich und höchstens alle Striche aus einer Reihe wegwischen - nicht jedoch Striche aus verschiedenen Reihen!



Wisch weg ist - Kinogänger werden es vielleicht gemerkt haben - die Tafel-Version des vertrackten Streichholzspieles aus dem Film "Letztes Jahr in Marienbad". Trotz des einfachen Spielaufbaus ist es nicht leicht, eine Taktik zu finden, die mit Sicherheit zum Ziel führt (vielleicht eine Aufgabe für mathematisch Begabte und für Programmierer unter den Schülern). Soviel sei verraten: Bei optimaler Spielweise verliert derjenige, der angefangen hat. Deshalb sollte man mindestens zwei Runden spielen und mit dem Anfangen wechseln.

Ähnlich lassen sich auch andere Streichholzspiele, bei denen Hölzchen weggenommen werden, auf die Tafel übertragen.

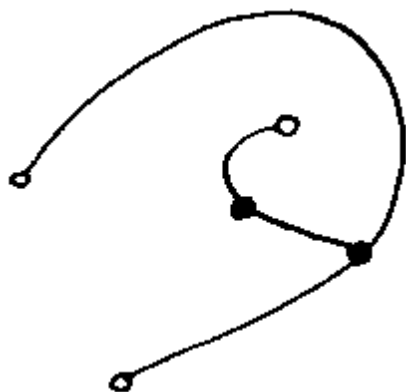
oo

13. Das Dreipunkte-Spiel

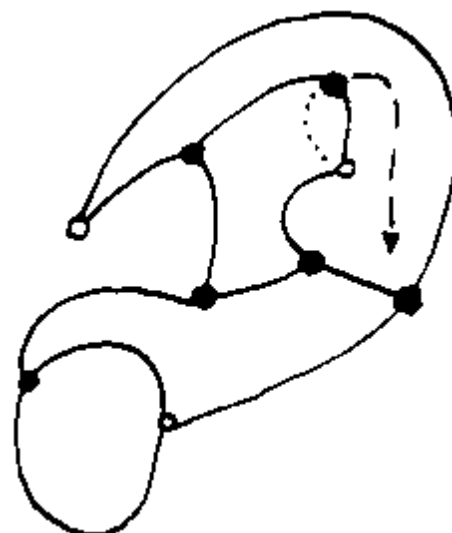
Es kann zu zweit auf einem Blatt Papier gespielt werden, geht aber auch als "Zweikampf" an der Tafel.

Zu Beginn werden drei Punkte aufgezeichnet. Die Aufgabe lautet nun: Ziehe eine Linie von einem Punkt zu einem anderen oder zum gleichen Punkt zurück und trage auf dieser Linie einen neuen Punkt ein. Die Linien dürfen sich nicht kreuzen und es darf kein Punkt mehr als drei Anschlüsse haben. Die Spieler kommen abwechseln dran. Wer keine Linie mehr zeichnen kann, hat verloren.

Bei diesem Spiel ergeben sich jedes mal neue, grafisch reizvolle Gebilde. Wird das Spiel öfters gespielt, kann der Sieger zum "Dreipunkte-König" ernannt werden, der sich in der nächsten Stunde einem Herausforderer stellt. Ein von Schülern gebastelter "Dreipunkte-Orden" hat sich als Wanderpreis bewährt.



Nach den ersten beiden Zügen

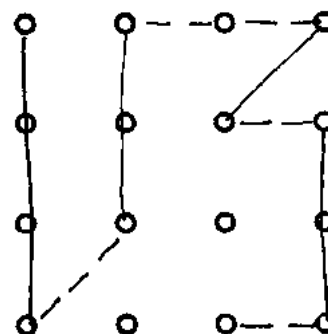


Kurz vor Spielschluss. Es nur noch die gepunktete Linie möglich. Die gestrichelte Linie ist nicht möglich, weil sie am Zielpunkt vier Anschlüsse schaffen würde.

14. Das Sechzehn-Punkte-Spiel

An der Tafel wird ein Quadrat aus 16 Punkten aufgezeichnet.

Die Spieler ziehen abwechselnd eine beliebig lange gerade Linie, die auch diagonal verlaufen kann, zwischen zwei Punkten. Die Linie muss da beginnen, wo der Vorgänger aufgehört hat. Sie darf sich nicht kreuzen und keinen Punkt zweimal berühren. Wer den letzten Strich zieht, hat verloren.



Spieler A (durchgezogene Linie) hat links oben begonnen. Spieler B (gepunktete Linie) war zuletzt dran. A kann noch einmal ziehen. B ist als Letzter dran und verliert.

oo

15. Heads down, heads up!

Drei Schüler kommen nach vorn. Auf das Kommando “Heads down!” legen alle anderen ihre Arme und Köpfe auf den Tisch und schließen die Augen (Nicht mogeln!). Die drei Schüler gehen jetzt durch die Reihen und jeder berührt einen der “blinden” Schüler. Dann stellen sich die drei wieder vorn auf. Auf das Kommando “Heads up!” werden alle wieder sehend und heben die Köpfe. Jetzt sollen diejenigen, die berührt wurden, herausfinden, wer sie berührt hat. Sie gehen nach vorn und stellen sich vor denjenigen, von dem sie meinen, dass er es war. Erst wenn der letzte gewählt hat, geben sich die drei “Berührer” zu erkennen. Wer richtig geraten oder “gefühl” hat, darf tauschen. Die anderen machen weiter.

Ein ideales Spiel für Pubertierende, weil es alle Arten von Berührungen, vom zärtlichen Streicheln bis zum kräftigen Knuffen, zulässt. Das Spiel weckt viele Emotionen (Wer wird mich berühren? Wie macht er es? Werde ich übergangen?) und lässt Beziehungen sichtbar werden. Vielleicht lohnt es sich, anschließend mit den Schülern noch über das Erlebte zu sprechen.

16. Bingo

Zunächst fertigt jeder einen Spielschein an. In ein Raster von 5 x 5 Feldern werden Zahlen aus dem Bereich von 1 bis 50 eingetragen. Die kleinste mögliche Zahl ist also die 1, die größte mögliche die 50. Jede Zahl darf nur einmal vorkommen. Das Ergebnis sieht dann beispielsweise so aus:

Auf jedem Spielschein müssen die Zahlen anders verteilt sein - also bitte nicht beim Nachbarn abschreiben.

Nun werden vom Spielleiter nacheinander in bunter Folge die Zahlen von 1 bis 50 aufgerufen. Wer die aufgerufene Zahl auf seinem Schein hat, kreuzt sie aus. Für den Spielleiter empfiehlt es sich, seinerseits auf einem Zettel die Zahlen 1 bis 50 zu notieren und dort zur Kontrolle auszustreichen.

7	49	34	2	40
28	18	3	1	37
11	12	5	50	16
19	27	31	10	39
8	32	15	22	33

Gewonnen hat, wer als erster auf seinem Spielschein folgende Figuren ausgestrichen hat:

- eine Reihe (senkrecht oder waagrecht) = 3. Preis
- die vier Ecken = 2. Preis
- alle Zahlen = 1. Preis

Sobald ein Spieler auf seinem Schein eine dieser Figuren vollendet hat, ruft er "Bingo!" Manchmal sind nämlich mehrere mit einer Figur gleichzeitig fertig, dann hat derjenige gewonnen, der zuerst "Bingo!" gerufen hat.

Die Preise werden vor Spielbeginn vorgestellt. Gut geeignet sind Poster, Aufkleber, Briefmarken - kurz: Dinge, die wenig oder nichts kosten, aber für die Schüler wertvoll sind. Man kann die Schüler auch bitten, Preise mitzubringen.

Der Reiz von Bingo liegt darin, dass immer mehrere Spieler kurz vor der Vollendung einer Figur sind und jede ausgerufene Zahl von Ausrufen wie "Hab ich!" oder "Wieder daneben!" begleitet wird. Die Spannung steigert sich zum Ende des Spieles hin, wenn nur noch wenige Zahlen ausstehen.

Das Spiel darf nicht zu flott gespielt werden, damit jeder genügend Zeit hat, um die ausgerufene Zahl auf seinem Schein zu finden. Wenn es zu schnell geht, resignieren manche und steigen aus. Andererseits sollte man keine ausgerufene Zahl wiederholen, sonst kann man sich vor Rückfragen ("War die Acht schon dran?") nicht retten.

Wichtig: Alle machen bis zum Schluss mit! Wer also den dritten und den zweiten Preis gewonnen hat, kann auch noch den ersten holen, was natürlich sehr unwahrscheinlich ist. Werden mehrere Runden hintereinander gespielt, kann man Zeit sparen, wenn in der ersten Runde die Zahlen auf dem Spielschein nur leicht markiert werden z.B. durch Einkreisen. Dann lässt sich der Schein nochmal verwenden.

7. Himmel und Hölle

Die Sitzplätze werden wie folgt gekennzeichnet:

Von hinten beginnend **Hölle 1 2 3 4 5** ... und so weiter mit aufsteigenden Ziffern. Die fünf vordersten Plätze erhalten keine Ziffern, sondern die Bezeichnung **Johannes Lukas Markus Matthäus Himmel**.

Wichtig: Die Bezeichnungen beziehen sich auf die Plätze, nicht auf die Schüler (die wechseln im Laufe des Spiels die Plätze).

Das Spiel geht ähnlich wie "Schlapp hat den Hut verloren". Ein Schüler steht auf, nennt die Bezeichnung seines Platzes und dann eine andere Bezeichnung. Beispiel: Der Schüler auf Platz 5 steht auf und ruft "Fünf - Zehn". Jetzt steht der Schüler auf Platz 10 auf und ruft beispielsweise "Zehn - Markus" - und so weiter.

Wenn sich jemand vertut, muss er in die Hölle und alle rücken bis zu seinem Platz auf. Beispiel: Der Schüler auf Platz 10 vertut sich. Er geht auf den Platz "Hölle". Der von Hölle geht auf 1, der von 1 auf 2 und so weiter. Der von Platz 9 geht auf den freigewordenen Platz 10. Die weiter vorn Sitzenden behalten ihre Plätze.

Je weiter vorn jemand sitzt, um so mehr ist er in Gefahr "in die Hölle geschickt zu werden". Die Schüler haben schnell heraus, dass man die vorn Sitzenden aufrufen muss, um selbst weiterzukommen. Am besten schickt man den Himmel in die Hölle, dann können alle weiterrücken.

Das Spiel muss flott gespielt werden. Wenn sich zu lange kein Platzwechsel ergibt, kann man die Regeln verschärfen:

Es darf nicht direkt zurückgegeben werden (also nicht auf "5 - 10" gleich wieder "10 - 5"), man darf auch nicht seinen Nachbarn wählen.

Wenn Sie Probleme mit der religiösen Seite dieses Spiels haben, ändern sie es um. Grundsätzlich gilt für alle hier beschriebenen Spiele. Ausprobieren - Umändern - kurz: Mit den Spielen spielen!

oo

18. Knack den Code!

Ich schreibe verdeckt (z.B. auf die Rückseite der Klapptafel) eine Kombination aus sechs Ziffern aus dem Bereich 1 bis 8. Keine Zahl kommt doppelt vor. Dieser Code soll erraten werden.

Beispiel: 1 5 7 4 2 3

Jetzt versucht jeder für sich, diese Zahlenfolge herauszufinden. Ich gehe zu jedem, der einen Lösungsversuch anbietet und bewerte seinen Versuch mit folgenden Zeichen:

Ein Strich für jede Zahl, die stimmt, aber noch nicht am richtigen Platz steht.
Ein Kreuz für jede Zahl die stimmt und bereits am richtigen Platz steht.

Beachte: Die Position der Bewertungszeichen ist nicht identisch mit den jeweils gemeinten Zahlen.

Beispiel:	Lösungsversuch	Bewertung
	2 8 6 1 4 3	+ / / /

Der Schüler kann jetzt einen zweiten Vorschlag machen und sich dabei näher an die Lösung herantasten. Der zweite Versuch sieht vielleicht so aus (die 3 wird durch eine 5 ersetzt):

Lösungsversuch	Bewertung
2 8 6 1 4 5	/ / / /

Folgerung: Die 3 war richtig und auch schon am richtigen Platz. Auch die 5 ist richtig, aber noch nicht am richtigen Platz. Und so geht es weiter bis einer den Code geknackt hat. Er kann dann mithelfen, die Lösungsversuche der anderen zu bewerten.

Ein relativ stilles Spiel, bei dem nicht alle mitmachen müssen.

oo

19. Das Spiegel-Spiel

Alle stehen. Einer, der für alle kenntlich ist (Mütze aufsetzen, Schal umbinden o.Ä.), bewegt sich und alle anderen müssen seine Bewegungen nachmachen, "wie in einem Spiegel". Wenn er genug hat, gibt er Schal oder Mütze weiter und ein anderer ist nun "Vorbild". Besonders gut geht dieses Spiel zu Musik. Ein ausgezeichnete Muntermacher auch außerhalb des Unterrichts, beispielsweise beim Klassenfest!

oo

20. Unsichtbarer Dirigent

Einer geht nach draußen. Die anderen einigen sich, wer von ihnen Dirigent sein soll. Dann kommt der Hinausgeschickte wieder herein und findet eine sich bewegende Gruppe vor. Der Dirigent macht pantomimisch ein Instrument vor und alle machen seine Bewegungen nach. Von Zeit zu Zeit wechselt der Dirigent sein Instrument und alle machen diesen Wechsel mit. Der Rater soll herausfinden, wer hier der Dirigent ist, d.h. von wem die Veränderung ausgeht.

Anstatt Instrumente darzustellen können auch beliebige andere Bewegungen gemacht werden. Auch dieses Spiel ist besonders reizvoll, wenn dazu Musik abgespielt wird.

21. Spontanes Theater

Einer oder mehrere Schüler spielen ohne lange zu überlegen oder sich abzusprechen eine kurze Szene. Beispiel: Ein Maler will das Zimmer tapezieren. Beim Aufstellen der Leiter stößt er den Eimer mit dem Tapetenkleister um. Vor Schreck tritt er auch noch in den Kleister hinein und je mehr er freizukommen versucht, verheddert er sich weiter in Kleister und Tapeten.

Die Zuschauer müssen raten was hier gespielt wird.

Man kann die Handlung auch in Ausland verlegen und den Spieler mit Händen und Füßen reden lassen (weil er die Landessprache nicht versteht). Beispiel: Ein Autofahrer erkundigt sich nach dem Weg zum Schiefen Turm von Pisa oder er möchte wissen, wo hier der Zirkus gastiert, in dem die Elefanten so tolle Kunststücke zeigen.

Man kann solche Aufgaben sammeln, sie auf Kärtchen schreiben und den Spielern einfach in die Hand geben. Natürlich können sich die Schüler auch selbst solche Szenen ausdenken oder vorgegebene Szenen verändern und weiter ausschmücken. Von solchen einfachen Spielszenen ergibt sich ein fließender Übergang zum pädagogischen Rollenspiel, das Unterrichtsthemen aufgreift.

oo

22. Anagramme und andere Denkaufgaben

Denkaufgaben sind besonders gefragt, wenn ein Teil der Klasse eine Aufgabe erledigt hat, andere aber noch Zeit und Ruhe brauchen. "Wer fertig ist, kann sich schon mal an dieser Aufgabe versuchen..."

Geeignete Aufgaben sucht man sich aus Zeitschriften und Jugendkalendern zusammen. Gut geeignet sind beispielsweise verschlüsselte Rechenaufgaben wie diese: Ein Schüler schreibt von einer Klassenfahrt nach London folgende SMS an seine Eltern:

SEND
MORE
MONEY

Aber wieviel sollen ihm die Eltern schicken? Hinter jedem Buchstaben verbirgt sich eine Zahl, die durch Nachdenken zu finden ist. Die Lösung:

$$\begin{array}{r} 9567 \\ + \quad 1085 \\ \hline = 10652 \end{array}$$

Hoffen wir, dass es sich bei der gewünschten Summe um Cent und nicht um Pfund handelt.

Ähnliche Aufgaben, meist mit Zeichen anstelle von Buchstaben, finden sich in vielen Zeitschriften. Sie können recht schwierig sein, vor allem wenn dabei auch multipliziert und dividiert wird, wie in folgendem Beispiel:

	+		=		Lösung:
	+		=		$17 + 56 = 73$
	:		=		$+ \quad \times \quad +$
					$960 : 15 = 64$
	-		=		$977 - 840 = 137$

Hierher gehört natürlich auch das so beliebte SUDOKO. Allerdings sollte man in der Schule besser ein einfachere Form als die üblichen 81 Felder wählen, also eher vier mal vier oder sechs mal sechs Felder, sonst dauert die Auflösung zu lange.

Jüngere Schüler versuchen sich gern an Anagrammen (vertauschten Buchstaben).
Welchen Beruf haben diese Leute?

Tom Derup (Dompteur)

Meike Storkin (Kosmetikerin)

Urs Geiser (Regisseur)

Walter Schant (Rechtsanwalt)

Die Kinder können auch selbst solche Anagramme entwerfen und sie von den Mitschülern raten lassen.

oo

Hier endet meine Spiele-Sammlung. Ich habe mit diesen Spielen in meiner "Schulzeit" und auch später, als ich in der Familienbildung tätig war, viel Spaß gehabt und wünsche allen, die sie heute einsetzen, eine ebenso vergnügliche "Spielzeit".