

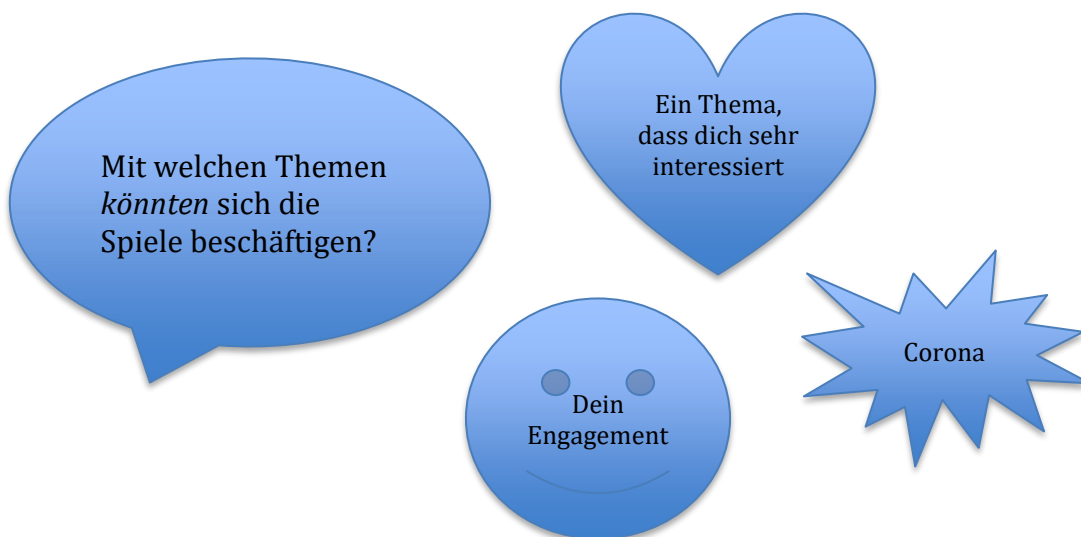
Zeitvertreib

Es ist eine besondere Zeit, eine Ausnahmesituation. Schüler*innen verbringen ihre Zeit zu Hause, nicht in der Schule. Und auch wenn die Ferien offiziell beginnen, sollten alle zu Hause bleiben ...

Was also tun mit all der Zeit?

➔ Erstelle deine eigenen Rätsel und Kartenspiele oder ein Memory und mache damit anderen eine Freude!

Im Folgenden findest du verschiedene Beispiele für Spiele und Vorlagen dazu, die du ganz einfach für deine eigenen Ideen verwenden kannst.



Beispiel 1

Kina Wörtersuche

Beispiel 2

Kimemo – Bilderpaarsuche

Beispiel 3

„pi mal daumen“ – Schätzen, tippen, wissen! Quiz.

Wörtersuche

Finde alle Wörter!

E	Y	J	E	Y	H	J	W	Y	V	V	T	N	G	T	Z
A	D	C	D	U	E	K	N	O	K	C	T	O	N	N	H
K	O	K	R	Q	J	V	P	M	F	R	E	I	U	G	J
P	U	P	O	G	A	E	E	E	A	I	Z	T	R	A	R
Q	H	G	K	Y	Z	S	H	T	U	E	E	A	P	H	M
R	K	T	E	F	S	L	S	M	S	R	H	K	S	M	E
C	D	O	R	L	S	X	S	I	D	F	N	I	T	S	T
D	L	H	A	T	S	P	T	S	A	U	K	F	I	T	E
P	Z	T	A	S	R	T	G	B	U	T	A	I	E	O	R
Y	T	R	F	I	R	O	O	R	E	C	M	L	W	P	M
E	T	N	N	E	W	J	P	S	R	R	P	A	A	P	A
D	M	T	H	H	Q	V	N	S	S	E	F	U	X	U	S
B	E	T	M	Y	G	U	T	X	I	E	I	Q	R	H	S
R	Z	A	N	M	C	E	U	W	J	C	N	Y	X	R	W
F	C	G	N	U	R	P	S	H	C	O	H	B	A	T	S
J	A	M	A	T	E	U	R	S	P	O	R	T	L	E	R



dpa

AMATEURSPORTLER
 AUSDAUER
 FEHLSTART
 KUGELSTOSSEN
 MESSLATTE
 METERMASS
 QUALIFIKATION
 REKORDE
 SPORT
 SPRINTER
 STABHOCHSPRUNG
 START
 STOPPUHR,
 WEITSPRUNG
 ZEHNKAMPF

Und nun du!

- 1) Du **benötigst** einen karierten Collegenblock oder ein Blatt auf das du Kästchen zeichnest!
- 2) **Notiere** dir mindestens 10 Begriffe, die zu deinem Thema passen!
- 3) **Plane** deinen Kasten! Wo versteckst du deine Wörter?
 Waagrecht? - Senkrecht? | Auch diagonal? /
- 4) **Fülle** den Kasten mit vielen Buchstaben!
- 5) **Schreibe** eine kleine Anleitung!
 Notierst du die Wörter an der Seite oder wählst du die schwere Variante ohne Hilfe?

Beispiel
 Engagement:
 engagieren,
 helfen, Projekt,
 Team,
 (Kooperations-)
 Partner,
 Freude, planen,
 durchführen, ...

Bilderpaarsuche



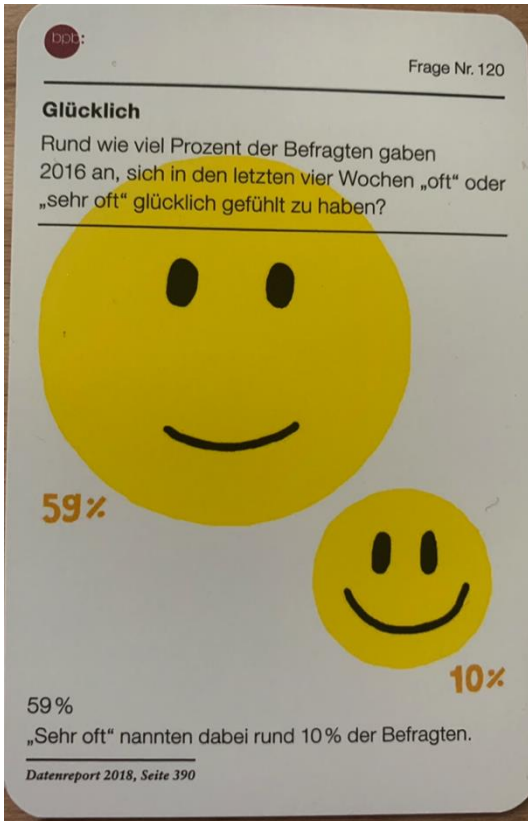
Anleitung

- 1) Wähle dein Thema!
- 2) Notiere dir Begriffe, zeichne Bilder/ Motive etc., die zu deinem Thema passen!
- 3) Übertrage deine Sammlung in die Vorlage! (Denk dran, jeweils 2x)
- 4) Drucke deine Vorlage aus und klebe sie auf eine festere Unterlage!
- 5) Schneide alles sauber aus und mische die Karten!
- 6) Los geht's! Mit wem spielst du?

Deine Gedankensammlung

LdE live on

Pi mal Daumen



*„Keine Ahnung? So wird es auch den anderen gehen. Die richtige Antwort weiß zunächst niemand. Darum heißt es: Gut geschätzt ist halb gewonnen. Wem gelingt das am überzeugendsten, so dass die anderen auf die eigene Antwort tippen anstatt auf die Lösung? Und wer trifft mit seinem Tipp ins Schwarze?“**

pi mal daumen

ab 3 Personen

VARIANTE

1

— zusätzlich benötigtes Material

Pro Person 1 Stift und 2 Zettel;
1 zusätzlicher Zettel zum Notieren der Punkte

— Idee

Alle erhalten eine Frage ohne vorgegebene Antwortmöglichkeiten gestellt. Zunächst schätzt jeder/je geheim die Antwort und schreibt sie auf den Spielzettel. Dann werden alle Zettel eingesammelt und samt Lösung von der Karte vorgelesen. Welches ist die richtige Lösung?

— Vorbereitung

Jeder/je erhält 2 Zettel: Einer ist für das Notieren einer frei geschätzten Zahl vorgesehen und wird eingesammelt (Spielzettel), der andere Zettel (Privatzettel) bleibt die ganze Zeit beim Spieler/je und dient zum Notieren der eigenen Tipps.

— Ziel

Möglichst gut schätzen und anschließend auf die richtige Zahl tippen

— Ablauf

Einer ist Vorleser/je (V) und liest eine Frage vor. V sollte erwähnen, wenn die Lösungszahl eine Kommastelle aufweist.

1. **Schätzen:** Jeder/je notiert nun auf seinem/je Spielzettel eine Zahl, während V die Lösung von der Spielkarte notiert. V sammelt alle Spielzettel ein, sortiert die Zahlen (mit der Lösung) von klein nach groß und liest dann alle Zahlen vor.

2. **Tippen:** Außer V tippt nun jeder/je auf eine Antwort und notiert diese auf seinem/je Privatzettel. V verrät die Lösung von der Spielkarte. Auswertung:

Richtig getippt? Du erhältst 2 Punkte.
Andere Spieler/je haben auf deine Antwort getippt? Je Tipp gibst du für dich 1 Punkt.

Die Spielzettel werden wieder verteilt. Jeder/je streicht die „alte“ Zahl vom abgeschlossenen Durchgang durch. Die Rolle des V wechselt.

— Ende

Spielt, so lange ihr Lust habt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

bbp: — Herausgeberin: Bundeszentrale für politische Bildung/bpb

Anleitung

- 1) Wähle dein Thema!
- 2) Notiere dir Daten und Fakten zu deinem Thema!
- 3) Ordne zu!
 - a) Welche Aussagen sollen geschätzt werden?
 - b) Welche Aussagen sollen mit wahr/falsch eingeschätzt werden? Notiere dir hier dann entsprechend auch falsche Aussagen.
- 4) Schreibe eine Spielanleitung! Wie lauten deine Regeln?

Ruft man seinen Tipp rein oder geht es der Reihe nach?
Bekommt man Punkte? Minuspunkte? Wer gewinnt?

LdE live on
