



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

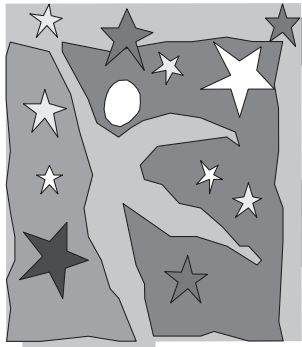
Auszug aus:

Supplierstunden-Portfolio - 120 flotte Spiele

Das komplette Material finden Sie hier:

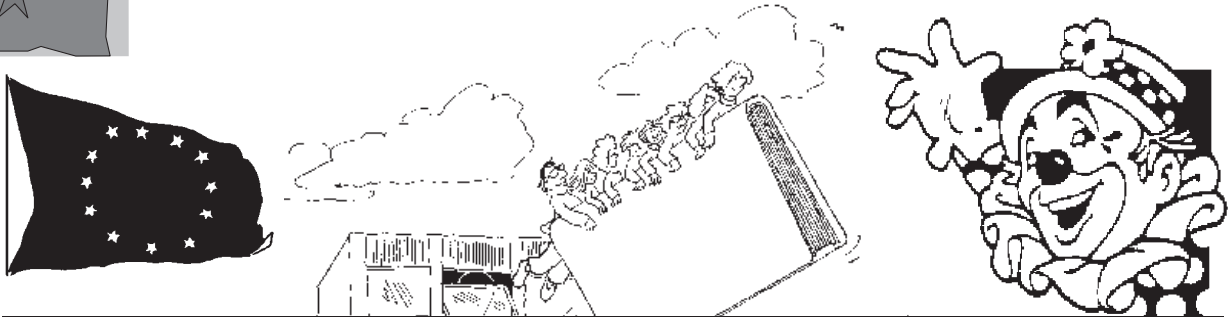
School-Scout.de





120 flotte Spiele

Eine interaktive Weiterspiel-Mappe



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

Kennlern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüfteln und Knobeln

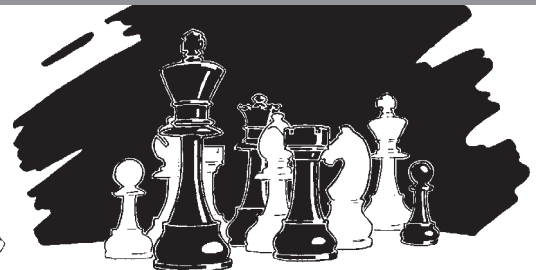
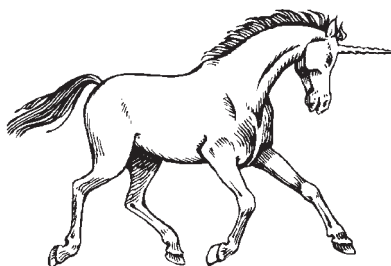
Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen



Spiel
mit!



120 flotte Spiele

Eine interaktive Weiterspiel-Mappe

Sammlung und Entwurf:

Mustafa Kucin, Romana Lubas-Justus, Renata Porc,
Manfred Porsch, Murat Süsoy, Erika Tiefenbacher

Idee, Bearbeitung und Endredaktion:

Maria-Edith Kuttner, Manfred Porsch

Sehr geehrte Kollegin!
Sehr geehrter Kollege!

Die 120 Spiele und Spielvarianten sind im Fachunterricht (vor allem D, GW, GS) für Möglichkeiten der inneren Differenzierung, in freien Lernphasen, sowie in Lern-Clubs und in Supplierstunden einsetzbar.

Die Mappe enthält

- ☺ **Spiele zum interkulturellen Lernen**
- ☺ **Spiele zum sozialen Lernen**
- ☺ **Spiele zum selbstständigen Lernen**

Viele der Spiele können individuell weiterentwickelt und in dieser Mappe als weitere Spielvorlagen gesammelt werden. Die Mappe kann der Klasse zur Verfügung gestellt werden und soll zu einem selbstständigen Arbeiten anregen. Daher richten sich ab Teil A alle Anleitungen und Tipps direkt an die Schüler/innen.

Das Team der Spiele-Sammler/innen und Spiele-Weiterentwickler/innen wünscht Ihnen und Ihren Schüler/innen viel Freude und Erfolg!

Maria-E. Kuttner
Manfred Porsch

Kennernlern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüfteln und Knobeln

Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen





Willkommen im Reich der Spiele!

Einsatzmöglichkeiten

Selbstständiges Arbeiten

Die Mappe ist so gestaltet, dass die Spiele von einzelnen Schüler/innen bzw. Gruppen selbstständig durchgeführt werden können. Sie enthält übersichtliche Einheiten, klare Anleitungen und selbsterklärende Illustrationen.

Dadurch wird die Lehrkraft weitgehend entlastet. Es genügt die Mappe aufzulegen, die Schüler/innen dürfen sie durchblättern und die Seite(n) mit den entsprechenden Anleitungen, Geschichten oder Rätseln herausnehmen.

Geringe Vorbereitungsarbeit

Die meisten Spiele bedürfen keiner Vorbereitungsarbeit. Materialien wie Spielbrett, Figuren und Fragekärtchen können von den Schüler/innen selbst hergestellt werden (genaue Anleitungen und Kopiervorlagen befinden sich im Anhang).

Es empfiehlt sich jedoch, mit der Zeit einen kleinen Fundus diverser Materialien anzulegen (siehe auch Bauanleitung „Karteikästchen“ im Anhang).

Selbstkontrolle, Arbeitsnachweis

Wo die Mappe regelmäßig oder über einen längeren Zeitraum hinweg eingesetzt wird, kann der LERN-SPIEL-PASS einen Überblick über die absolvierten „Stationen“ der Schüler/innen geben. Etappenziele und Belobigungen können zusätzlicher Anreiz sein.

Vielfältige Einsatzmöglichkeiten

- ☺ Ein Arbeitsblatt wird in Klassen- bzw. Gruppenstärke kopiert.
- ☺ Die Schüler/innen suchen individuell eine Einheit aus der aufliegenden Mappe aus.
- ☺ Innere Differenzierung: Schüler/innen, die mit der Arbeit fertig sind, dürfen ein Spiel auswählen.
- ☺ Innere Differenzierung: Eine Gruppe von besseren oder schwächeren Schüler/innen arbeitet phasenweise selbstständig mit der Mappe.
- ☺ Einsatz im LERNCLUB, im Förderunterricht und in Supplierstunden
- ☺ Verschiedene Sozialformen (Einzel-, Partner- und Gruppenarbeiten)
- ☺ Fächerübergreifende und schulstufenübergreifende Arbeiten
- ☺ Hausübungen, Forschungsaufträge
- ☺ ...

Kennlern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüfteln und Knobeln

Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen



120 flotte Spiele

Eine interaktive Weiterspiel-Mappe

Kennern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüfteln und Knobeln

Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

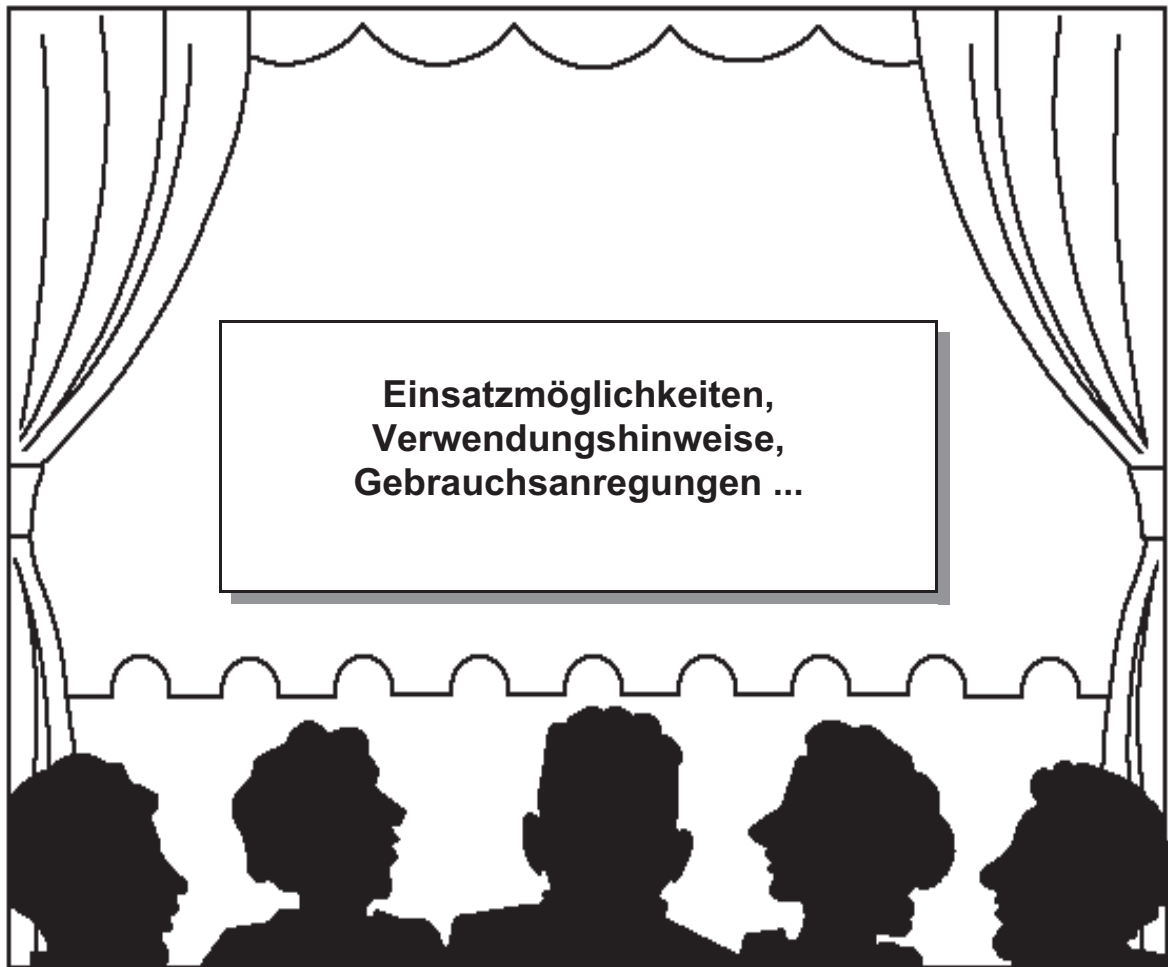
Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen

A

Überblick und Inhaltsverzeichnis





Willkommen im Reich der Spiele!

Überblick

Kennlern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüfteln und Knobeln

Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen

A

Überblick

Einsatzmöglichkeiten, Verwendungshinweise, Gebrauchsanregungen ...

B

Kennlern- und Gemeinschaftsspiele

Kommunikationsspiele, Diskussionsspiele, Streitspiele, Spiele mit den Namen, Spiele zur Gruppenbildung, Vertrauensspiele ...

C

Spiele zum Tüfteln und Knobeln

Rätselspiele, Wissensspiele, Gedächtnisspiele, Spiele für logisches Denken, Strategiespiele ...

D

Ferne Länder, fremde Sprachen

Spiele der Welt, Spiele aus fernen Ländern, Spiele über fremde Länder und Sprachen ...

E

Forscher/innen unterwegs

Über die Entstehung und Entwicklung von Spielen, historische Hintergründe, geografische Begleitinformationen ...

F

Wörtermarkt und Satzsalat

Spiele mit Wörtern und Sätzen, Grammatikspiele, Spiele mit Redewendungen, Suchrätsel, Worttürme ...

G

Spiele mit allen Sinnen

Planspiele, Geruchs-, Fühl- und Tastspele, Bewegungsspiele, Pantomime und szenische Spiele ...

H

Spiele zum Denken und Träumen

Spiele erfinden und weiterentwickeln, Spaß am Spiel, Kreativitätsspiele, Fantasiereisen, Geschichten erfinden ...

I

Anhang

Kopiervorlagen für Spielbretter, Memorykärtchen, Fragekärtchen, Kopiervorlagen für den LERN-SPIEL-PASS, Bastelanleitung für Karteikästchen ...





Diese Mappe ist ein Spiel!

Hinweise

Das Spiel beginnt ...

- ♣ Blättere die Mappe durch! Du findest darin zahlreiche Spiele, Rätsel, Knobelaufgaben, Forschungsaufträge, Mal- und Bastelanleitungen.
- ♣ Suche dir eine Aufgabe, die dir gefällt und nimm die entsprechende Einheit (oder die Kopie) heraus. (ACHTUNG: Manche Einheiten bestehen aus mehreren Seiten, manche benötigen Kopiervorlagen aus dem Anhang.)
- ♣ Falls es eine Aufgabe für mehrere Spieler/innen ist, versuche Mitspieler/innen zu gewinnen.
- ♣ Lies dir die Spielanleitung oder den Arbeitsauftrag genau durch.
- ♣ Und dann ...

VIEL SPASS!

Wenn das Spiel zu Ende ist:

- ♦ Trage das Datum und den Namen des Spiels in deinem LERN-SPIEL-PASS ein.
- ♦ Ordne die Originalseiten wieder an der richtigen Stelle der Mappe ein (siehe Seitennummern).

Falls du weiterspielen möchtest:

- ♥ Du könntest für das Spiel eigene Spielregeln erfinden (natürlich müssen alle Mitspieler/innen damit einverstanden sein). Falls die neuen Regeln gut ankommen, schreib sie auf und hänge sie als Ergänzung in der Mappe ein.

Falls du ein neues Spiel spielen möchtest:

- ♠ Am Ende jeder Einheit findest du Vorschläge zum Weiterdenken, Weiterforschen und Weiterspielen. Wähle aus, was dich interessiert. Du kannst auf diese Weise eine abwechslungsreiche und abenteuerliche Reise durch das „Reich der Spiele“ unternehmen.
- ♠ Vielleicht kennst du andere interessante Lernspiele, oder du möchtest eigene Spiele erfinden. Schreib die Spielregeln auf und probiere sie mit Mitspieler/innen aus. Falls das Spiel gut ankommt, verfasse eine Spielbeschreibung für die Mappe.

Kennlern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüffeln und Knobeln

Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen



Diese Mappe ist ein Spiel!

Hinweise

Material:

Art des Spieles;
Anzahl der Mitspieler

Name des Spieles

Was für das Spiel
alles benötigt wird

Art der
Spiele
(Kapitel
B-H)

Tipps zum Gebrauch der Mappe

- ⇒ Es empfiehlt sich, die Originale aufzubewahren und mit Kopien zu arbeiten.
- ⇒ Blätter lochen (oder in Klarsichthüllen stecken) und in einen Ordner einlegen, von dem sie „entlehnt“ werden können.
- ⇒ Mehrere Kopien pro Seite in Klarsichthüllen stecken, sie dürfen von dort entnommen werden.
- ⇒ Bestimmte Arbeitsblätter in Klassen- bzw. Gruppenstärke kopieren.
- ⇒ Fragekärtchen auf Karton kopieren und eventuell folieren.
- ⇒ Spielpläne auf A3 vergrößern, bunt gestalten, eventuell folieren.

Zum Weiterspielen, Weiterforschen, Weiterlernen ...

Vorschläge für
weitere Spiele
zu ähnlichen
Themen

Seitennummern:
Die Buchstaben **A-I** beziehen
sich auf das jeweilige Kapitel.

Hinweis, ob die Spielbeschreibung
hier zu Ende ist oder ob sie auf der
nächsten Seite fortgesetzt wird.

Zum Inhalts-
verzeichnis

Seite A 4

Kennlern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüfteln und Knobeln

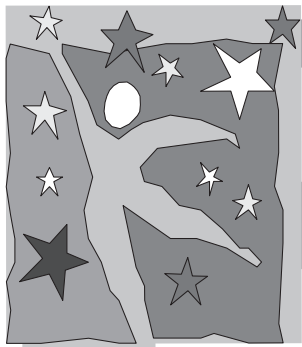
Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Kennlern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüfteln und Knobeln

Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen

B

Kennlern- und Gemeinschaftsspiele

Was in deinem Namen steckt	B	2
Namen verknüpfen	B	3
Namen entdecken (Wortgitter)	B	4
Alle Namen der Klasse (Wortgitter)	B	5
VIP - Berühmte Namen	B	6
Mein Lieblingsspiel	B	7
Gratulation!	B	8
Was ich von dir wissen will	B	9
Die Zeitreise	B	11
Quatsch - Tratsch	B	13
Wer - Was - Wo bin ich?	B	14
U-Boot-Suche	B	15
Das Vertrauensspiel	B	17
Was ich dir schon immer sagen wollte!	B	18

C

Spiele zum Tüfteln und Knobeln

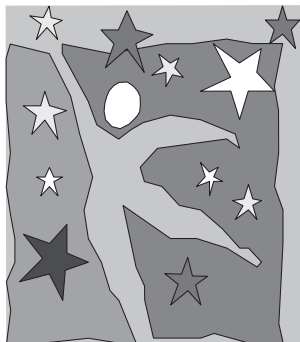
Spannende Bäume	C	2
Meine Lieblingsspeise	C	3
Das KIM-Gedächtnis-Spiel	C	4
MEMORY	C	5
Wörter verstecken und entdecken	C	7
Die Geschichte des Schachspiels	C	9
Was die Schachfiguren bedeuten	C	11
Schach - der Krieg auf dem Brett	C	12
Schach - das königliche Spiel	C	13
Eine mathematische Schachaufgabe	C	16
DAME	C	17
Ein neues DAME-Spiel	C	18
Backgammon (Tavla)	C	19
Mühle mit 3 Steinen	C	21
Mühle mit 4 Steinen	C	22
Reise nach Wien	C	23
Bittere Orangen	C	27
Dreiecks-Halma	C	29
PC-Geheimschrift I	C	31
PC-Geheimschrift II	C	32
Kyrillisch als Geheimschrift	C	33
Geheimschrift mit Symbolen	C	34

D

Ferne Länder, fremde Sprachen

Land & Leute	D	2
Stadt/Land einmal anders	D	3
Schlagzeilensalat	D	4
Dalli - Dalli	D	5
Die „Kurdische Dame“	D	6





Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Kennlern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüfteln und Knobeln

Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen

Die „Chinesische Dame“	D	7
Das etwas andere Schach	D	8
Wie kam das Schachspiel nach Österreich?	D	10
Europa kennen lernen	D	12
Länder-Quiz	D	15
Länder-Quartett	D	17
Schönes Wetter heute!	D	18
Fröhliche Weihnacht überall!	D	19
Stille Post	D	21
Die Speisekarte	D	22
Mensch, ärgere dich nicht!	D	25
Städte-Memory	D	27

E

Forscher/innen unterwegs

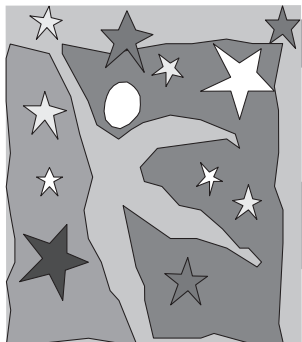
Die tragische Geschichte „Memo und Zin“	E	2
Der Clan	E	3
Das Sightseeing-Puzzle	E	4
Wie kommt das Schachbrett ins kroatische Wappen?	E	5
Alle Staaten dieser Erde	E	8
Österreichs Bundesländer	E	10
Memory mit Land und Leuten	E	12
Hannibals entlaufener Elefant	E	17
Wortgitter: Nachbarländer	E	20
Wortgitter: Kennst du das Land ...?	E	21
Reise ums Mittelmeer	E	22
Ich mag dich!	E	24
Wo man welche Sprachen spricht	E	26
Die Hauptstädte Europas	E	29

F

Wörtermarkt und Satzsalat

Lustige Berufe	F	2
Jeder Schluss - ein neuer Anfang	F	3
Drehscheibe, dreh dich	F	4
Besuch im Wörter-Zoo	F	6
Verdrehte Sprichwörter	F	7
Versteckte Spiele	F	8
Kreuzwort-Puzzle	F	9
Worttreppe I	F	10
Ein Wort - mehrere Bedeutungen	F	11
Wurli, der Außerirdische	F	12
Grundwort - Bestimmungswort	F	13
Wortkette für Schnelldenker/innen	F	14
Worttreppe II	F	15
Was der Kopf alles aushalten muss	F	16
Der Würfel bestimmt	F	18
Frage & Antwort	F	20





Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Kennern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüfteln und Knobeln

Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen

Satzglieder-Kartenspiel	F	21
Satzglieder-Tauschmarkt	F	22
Der goldene W-Würfel	F	23
Elphin, Delhörnchen und Eichfant	F	24
Nachtschlange, Wildmaus und andere Tiere	F	25
Das Verwandlungsspiel	F	26
Das Vorsilben-Rätsel	F	27
Witzige Speisen erraten	F	28

G

Spiele mit allen Sinnen

Die Weltfriedenskonferenz	G	2
Das Eine-Welt-Spiel	G	3
Szenario	G	5
Pantomime „Berufe raten“	G	6
Wörter-Pantomime	G	7
Das kenne ich!	G	8
Geruchskim	G	10
Was ist im Sackerl?	G	11
Fuß-Tast-Parcours	G	13
Hannibals entlaufener Elefant und die geschälte Orange	G	15
Activity	G	16
Lesen mit Spaß	G	19
Kurzgeschichten erfinden	G	20

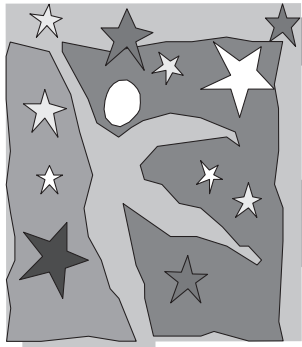
A

Spiele zum Denken und Träumen

Reise durch „Fantasien“	H	2
Es war einmal ...	H	4
Gemeinschaftsgeschichten	H	5
Die seltsame Sonja aus Salzburg	H	6
Zeichnen nach Anweisung	H	7
Helfer/innen in der Not	H	8
Das Gruppendenkmal	H	9
Rettungsmission MARS	H	10
Expedition ins Unbekannte I	H	12
Expedition ins Unbekannte II	H	13
Utopia - die Welt der Zukunft	H	15
Wenn ich König wäre ...	H	16
Schlaraffia	H	17
Eine Gruselgeschichte	H	18
Meister/innen des Spiels	H	19

Anhang





Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Kopiervorlagen für Spielbretter		2
Backgammon		3
Schach, Dame ...		3
Bastelideen für Spielfiguren		4
Bastelanleitung für einen Würfel		5
Kopiervorlagen für Frage- und Memorykärtchen		6
Bastelanleitung für eine Karteikärtchen-Box		9
Kopiervorlage und Bastelanleitung für eine Drehscheibe		12
Auflösung der Aufgabe „Spannende Bäume“ (C 2)		13
Auflösung der Aufgabe „Die Hauptstädte Europas“ (E 30)		14
Kopiervorlagen für den LERN-SPIEL-PASS		15
Fragen und Aufgaben für diverse Spiele		16
Memory-Vorlagen von Städten		18
Kopiervorlage von Österreichs Hauptstädten und Bezirken		22

Kennernlern- und
Gemeinschaftsspiele

Spiele zum
Tüfteln und Knobeln

Ferne Länder,
fremde Sprachen

Forscher/innen
unterwegs

Wörtermarkt
und Satzsalat

Spiele mit
allen Sinnen

Spiele zum Denken
und Träumen





120 flotte Spiele

Eine interaktive Weiterspiel-Mappe



Kennenlern- und
Gemeinschaftsspiele

B

Kennenlern- und Gemeinschaftsspiele



**Kommunikationsspiele, Diskussionsspiele,
Streitspiele, Namensspiele,
Spiele zur Gruppenbildung, Vertrauensspiele ...**



**Viel
Spaß!**

Was in deinem Namen steckt

Ein Wörterspiel für 1-6 Teilnehmer/innen

Material:

Papier, Schreibzeug

Spielverlauf:

- ☺ Einigt euch auf den Namen eines Mitspielers/einer Mitspielerin und schreibt ihn senkrecht (von oben nach unten) auf.
- ☺ Versucht zu jedem Buchstaben ein Eigenschaftswort zu finden, das zu ihm/zu ihr passt. Das Wörterbuch kann euch dabei helfen.

A	R	B	E	I	T	S	A	M		
N	E	U	G	I	E	R	I	G		
N	E	T	T							
E	I	L	I	G						
L	U	S	T	I	G					
I	N	T	E	L	L	I	G	E	N	T
E	H	R	L	I	C	H				
S	A	T	T							
E	L	E	G	A	N	T				

Gewonnen hat, wer die meisten Eigenschaften mit dem Namen verknüpfen konnte. Bei gleicher Anzahl zählt, wer schneller fertig war.

Zum Weiterspielen, Weiterforschen, Weiterlernen ...

Wortgitter-Rätsel mit euren Vornamen zum Selbermachen	Seite B 5
Was ich von dir wissen will	Seite B 9
Ein schwieriges Fragespiel mit berühmten Namen	Seite B 6
Eine lustige Geschichte zu deinem Namen	Seite H 6
Land & Leute	Seite D 2

Viel Spaß!



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Supplierstunden-Portfolio - 120 flotte Spiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

