

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *66 Spielideen Geschichte*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Claudia Schmitz



66



Das macht
Spaß!

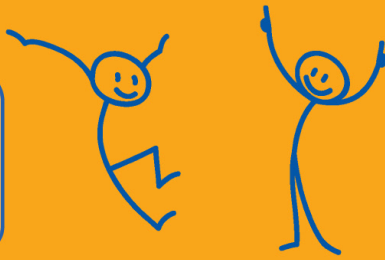
Spielideen Geschichte



einfach,
kreativ,
motivierend



Los
geht's!



Du
bist
dran!

© 2015 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Steffen Jähde
Satz: Fotosatz H. Buck, Kumhausen

ISBN: 978-3-403-37643-9
www.auer-verlag.de

Vorwort	5	2.3	A-B-C-Spiel (Kl. 5–7)	21
1 Begriffe wiederholen / erklären / festigen		2.4	Zugfahrt in die Geschichte (Kl. 5–8)	21
1.1 Bilderrätsel (Kl. 5–10)	7	2.5	Zeitstrahl hüpfen (Kl. 5–7)	22
1.2 Wer oder was bin ich? (Kl. 5–10)	7	3 Textverarbeitung / -verständnis		
1.3 Pyramide (Kl. 6–10)	8	3.1	Lauftext (Kl. 5 / 6)	23
1.4 Zwei Reihen (Kl. 5–8)	8	3.2	Bewegte Textarbeit (Kl. 5 / 6)	23
1.5 Wiederholungswürfel (Kl. 5 / 6)	9	3.3	Rot oder grün? (Kl. 5–7)	24
1.6 Tafelfußball (Kl. 5–10)	9	3.4	Text-Kreuzworträtsel (Kl. 5–8)	24
1.7 Zeichnen und raten (Kl. 7–10)	10	3.5	Richtig oder falsch? (Kl. 5–8)	25
1.8 Detektivspiel (Kl. 5–7)	10	3.6	Lesekette (Kl. 5–7)	25
1.9 Geschichte ins Bild setzen (Kl. 5–7)	11	3.7	Lückenfüller (Kl. 5 / 6)	26
1.10 Scharade oder Skizze (Kl. 5–8)	11	4 Gedächtnistraining		
1.11 Geschichte umschreiben (Kl. 5–10)	12	4.1	Ich packe meinen Geschichtskoffer (Kl. 5–7)	27
1.12 Akrostichon (Kl. 5–8)	13	4.2	Lebendiges Memory® (Kl. 5–8)	27
1.13 Mastermind (Kl. 5–8)	13	4.3	Zeitreise (Kl. 5–7)	28
1.14 Kurzgeschichte (Kl. 5 / 6)	14	4.4	Merken und aufzählen (Kl. 5–10)	28
1.15 Buchstabensalat (Kl. 5 / 6)	14	4.5	Was du zum Thema XY wissen solltest (Kl. 5–10)	29
1.16 Trimino (Kl. 8–10)	15	4.6	Orgel-Spiel (Kl. 5–10)	30
1.17 Begriffsbingo (Kl. 5–7)	16	5 Bewegtes Lernen		
1.18 Wortfeldkette (Kl. 5–8)	16	5.1	Buchstabenkette (Kl. 5–8)	31
1.19 Wer wird Geschichtskönig? (Kl. 5–10)	17	5.2	Wer steht wo im Volk? (Kl. 6–9)	31
1.20 Vier Begriffe – einer falsch (Kl. 7–10)	18	5.3	Lebende Diagramme (Kl. 5–9)	32
1.21 Flaschendreher (Kl. 5–7)	18	5.4	Auf und ab (Kl. 5 / 6)	32
2 Zeiträume festigen		5.5	Bewegte Mindmap (Kl. 5–7)	33
2.1 Zeitstrahl vervollständigen (Kl. 7–10)	19	5.6	Magnetspiel (Kl. 5 / 6)	33
2.2 Boccia-Spiel (Kl. 7–10)	20	5.7	Eingefroren (Kl. 7–10)	34
		5.8	Volksmischung (Kl. 5–7)	34

5.9	Stufenrennen (Kl. 5–8)	35	7	Verschiedenes	
5.10	Mach's nach! (Kl. 5–8)	35	7.1	Glücksrad (Kl. 5–7)	42
5.11	Wortfeldstaffel (Kl. 5–8)	36	7.2	Nachrichtensprecher (Kl. 5–8)	43
6	Medienkompetenz		7.3	Rollenspiel (Kl. 7–10)	43
6.1	Was würde der König sagen? (Kl. 7–10)	37	7.4	Im Gerichtssaal (Kl. 5–10)	44
6.2	Zeitfenster (Kl. 5–7)	37	7.5	Geschichte in Reimen (Kl. 7–10)	44
6.3	Navigationsspiel (Kl. 5–8)	38	7.6	Puzzlewettbewerb (Kl. 5–7)	45
6.4	Sprechende Bilder (Kl. 8–10)	39	7.7	Historische Spiele spielen (Kl. 5/6)	45
6.5	Filmwürfel (Kl. 5–9)	40	7.8	Museumsrallye (Kl. 5–10)	46
6.6	Rallye durchs Geschichtsbuch (Kl. 5–7)	40	7.9	Blätterflut (Kl. 5–10)	46
6.7	Schnitzeljagd durchs Internet (Kl. 6–10)	41			

Spielen macht Spaß – und das nicht nur im Kindesalter ... Warum also nicht auch Spiele für den Geschichtsunterricht nutzen?

Tatsächlich aber wird das Spiel im Schulalltag kaum gewürdigt – das Spielen beschränkt sich oftmals auf die Pausen oder Unterrichtsstunden kurz vor den Sommerferien. In unserer Leistungsgesellschaft scheinen Spielen und Lernen auf den ersten Blick nicht vereinbar. Hinzu kommt, dass durch die straffen Lehrpläne scheinbar keine Zeit für eine spielerische Auseinandersetzung mit Lerninhalten bleibt.

Was aber tun, wenn sich die Begeisterung der Schüler¹ für historische Themen in Grenzen hält? Die Schüler der Unterstufe lassen sich häufig noch für die Ur- und Frühgeschichte, das Leben der Ägypter, Griechen und Römer begeistern, viele Schüler entwickeln aber mit zunehmendem Alter ein wachsendes Desinteresse am Fach Geschichte. Das Spiel kann hier den Unterricht beleben und auflockern und die Schüler so motivieren. Wenn gleich der Lernaspekt nicht immer zwingend im Vordergrund steht, so haben die Schüler doch **Spaß am Lernen** – eine entscheidende Voraussetzung **für erfolgreiches und nachhaltiges Lernen**. Und sicher ergibt sich während des Spiels die ein oder andere lustige Situation, die sich vom normalen Schulalltag unterscheidet und den Schülern allein deshalb im Gedächtnis bleibt. Das Spielen bietet so Abwechslung im Schulalltag und **verknüpft Wissen im Gedächtnis mit positiven Erfahrungen**.

Sind die Schüler mit dem Spiel vertraut, erfordert es keinen /kaum zusätzlichen Vorbereitungsaufwand. Oftmals organisieren sich die Schüler im Spiel selbst und der Lehrer kann sich zurücknehmen.

Der vorliegende Band umfasst 66 Spielideen für den Geschichtsunterricht, die in allen Klassen der Sekundarstufe I angewendet werden können. Sie bieten einen spielerischen Zugang zu verschiedenen geschichtlichen Themen und sind größtenteils ohne großen Vorbereitungsaufwand durchführbar. Die Spielideen ergänzen klassische Arbeitsmethoden und helfen, den Geschichtsunterricht **lebendig und abwechslungsreich** zu gestalten. Sie sind durchweg in allen Phasen des Unterrichts einsetzbar, vorwiegend eignen sie sich jedoch als Einstieg oder als abschließende Sicherung oder Wiederholung.

Neben einer zielgerichteten, inhaltlichen Sortierung erleichtern die verwendeten Icons die Auswahl der passenden Spielidee in Bezug auf:



Dauer



benötigte Materialien

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.

Die **Zeitangabe** entspricht einem ungefähren Wert und kann je nach Lerngruppe und Leistungsstand abweichen. Wird ein Spiel zum ersten Mal mit einer Klasse durchgeführt, muss erfahrungsgemäß mehr Zeit eingeplant werden, da sich die Schüler erst mit den Spielregeln vertraut machen müssen.

Werden zur Durchführung des Spiels bestimmte **Materialien oder Medien** benötigt oder müssen **Vorbereitungen** getroffen werden, so ist dies angegeben. Bei der Auswahl der Materialien und Medien wurde auf solche zurückgegriffen, die ohnehin im Klassenraum vorhanden sind oder die ohne großen Aufwand und / oder kostengünstig zu beschaffen sind.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Klassen viel Spaß beim Ausprobieren und Spielen im Geschichtsunterricht.





vorbereitete Bilderrätsel (Zentrale Begriffe einer Unterrichtsreihe/ eines Themas werden in ihre Wortbestandteile zerlegt und in einzelnen Bildern dargestellt.), oder vorbereitete Fachbegriffe



20 Minuten

Die Schüler erraten bzw. erschließen durch Kombination der einzelnen Bilder den gesuchten Begriff, sie erklären, was er bedeutet, und ordnen ihn thematisch in die Unterrichtsreihe oder historische Epoche ein. Der bildlich dargestellte „Wortschatz“ kann laufend um neue Begriffe erweitert und hin und wieder zur Überprüfung des Grundwissens abgefragt werden.

Alternativ zur arbeitsintensiven Vorbereitung der Bilderrätsel können den Schülern auch geeignete Begriffe vorgegeben werden, die sie dann jeweils in Partnerarbeit in einem Bilderrätsel darstellen sollen. Jedes Team bekommt andere Begriffe. Anschließend werden die Begriffe im Plenum erraten.

1.2 Wer oder was bin ich?



Post-its



15 Minuten

Die Schüler bilden Vierer- bis Sechsergruppen. Jede Gruppe bildet einen Kreis. Der Lehrer gibt ein Thema vor. Jeder Schüler schreibt einen zu dem vorgegebenen Thema passenden Begriff (z. B. Ereignis, Schauplatz, Fachbegriff) verdeckt auf ein Post-it. Der Zettel wird dann jeweils dem Nachbarn auf die Stirn geklebt, ohne dass dieser den Begriff zu sehen bekommt. Die Schüler müssen nun der Reihe nach erraten, wer oder was sie sind. Um dies herauszufinden, stellen sie ihren Mitschülern Fragen, die so formuliert sein müssen, dass sie nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können (z. B. „Gehöre ich dem Adelsstand an?“). Beantworten die Mitschüler die Frage mit „ja“, darf der Schüler eine weitere Frage stellen. Wird die Frage mit „nein“ beantwortet, ist der nächste Schüler an der Reihe. Gewonnen hat, wer als Erster errät, wer oder was er ist.

Vereinfachung: Es kann zu Beginn vorgegeben werden, ob es sich um eine Person, ein Ereignis, einen Schauplatz usw. handelt.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *66 Spielideen Geschichte*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

