

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *66 Spielideen Erdkunde*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



<b>Vorwort</b>	5	4.3 Lügen	22
<b>1 Spielerische Einstiege</b>		4.4 Route im Kopf	23
1.1 Brainstorming auf Zuruf	8	4.5 Sieht aus wie	24
1.2 Akro-light	9	4.6 Stadt-Land-Paarsuche	24
1.3 Schatzkiste	10	4.7 Kontrolling	25
1.4 Kofferpacken	11	4.8 Nonsens-Länder / Städte	26
1.5 Bilderbuffet	11	4.9 Eselsbrücken	26
1.6 Mini-Fantasie- / Duftreise	12	4.10 Helferlein	27
<b>2 Spielerische Arbeitsmethoden</b>		4.11 Knickblatt	28
2.1 Mini-Mystery®	13	4.12 Taschenwissen	29
2.2 Kartenkommentar	14	<b>5 Atlas-Spiele</b>	
2.3 Lebender Lückentext	15	5.1 Atlas-Detektiv	30
2.4 Quizkarten	15	5.2 Reise nach Mexiko	30
2.5 Paketdienst	16	5.3 Ort X	31
2.6 Puzzle®	16	5.4 Nemos Reise	32
2.7 Gallery Walk	17	5.5 Weltmeer-Schiffe-Versenken	32
2.8 Ich sehe was, was du nicht siehst	18	5.6 Deutschland-Mensch- ärgere-dich-nicht	33
2.9 Reisebüro	18	5.7 ABC-Listen	34
<b>3 Spiele mit einem hohen Grad an Handlungsorientierung</b>		5.8 Stadt-Land-Fluss	35
3.1 Modellbau	19	5.9 Gipfelstürmer	36
3.2 Sonnensystem-Simulation	19	5.10 Atlas-Liebblingsseite	36
3.3 Zoomer	20	5.11 Routendomino	37
3.4 Steine-Detektiv	20	<b>6 Karten-Spiele</b>	
<b>4 Spielerisches Sichern, Wiederholen und Üben</b>		6.1 Lauf-Karte	38
4.1 Richtig oder falsch?	21	6.2 Magische Karte	38
4.2 Falsche Freunde	22	6.3 Karte im Kopf	39
		6.4 Buchstabensalat	40
		6.5 Persönliche Karte	40
		6.6 Mitwachsende Karte	41

<b>7</b>	<b>Spielerische Stimmungsbilder und Meinungsaustausch</b>		<b>8</b>	<b>Bewegungs- und Spaßspiele</b>	
7.1	Daumenprobe	42	8.1	Erdbeben	51
7.2	Meinungslinie	43	8.2	Wer bin ich?	52
7.3	Wetterkarten-Feedback	44	8.3	Laufquiz	53
7.4	Blitzlicht/Rundgang	45	8.4	Erdballspiel	53
7.5	Bepunktung	45	8.5	Unwetterspiel	54
7.6	Spiegelwand	46	8.6	Winter ade	55
7.7	Meinungswand	47	8.7	Serienfax	56
7.8	Kugellager	48	8.8	Rhythmus-Stopp	56
7.9	Sechserpack	49			
7.10	Methode Ball	50			

## **Schüler wollen spielen.**

Spielen macht Spaß und schafft so auf einfache Weise eine hohe Motivation.

## **Erdkundelehrer wollen spielen.**

Wer den Zugang zu spielerischen Methoden einmal gefunden hat, der schätzt sie hoch: In allen Kompetenzbereichen des Erdkundeunterrichts lassen sie sich gewinnbringend einsetzen. Spielerisch kann geografisches Fachwissen und die räumliche Orientierung trainiert, die Kommunikations- und die Sozialkompetenz unserer Schüler gefördert werden. Spiele können zum Bewerten und Beurteilen und letztendlich auch zum Handeln anregen.

Spielen eröffnet Räume im Unterricht für Selbstständigkeit und Selbsttätigkeit:

### **Spielraum schafft Kreativität.**

Ich möchte Sie ermutigen, kreativ zu sein. Je mehr Sie sich mit spielerischen Methoden befassen und diese in Ihrem Unterricht einsetzen, umso größer werden Ihre Handlungskompetenz und Ihr Ideenreichtum: Wandeln Sie Spiele ab, erfinden Sie neue! Fordern Sie diese Kreativität auch von Ihren Schülern ein!

Die „66 Spielideen Erdkunde“ sind eine Sammlung von unterschiedlichsten Spielen, die mir im Unterrichtsalltag begegnet sind. Darunter befinden sich altbekannte Klassiker, Ideen aus jahrelanger Seminararbeit, Spiele, die ich in Hospitationen bei Referendaren gesehen habe, sowie Eigenkreationen.

### **Hinweise für den Einsatz im Unterricht:**

- Die Spielregeln sind möglichst einfach und bieten meist viel Platz für Spontaneität.
- Die Lehrkraft erklärt das Spiel, dann erst wird das Material verteilt oder die Sitzordnung geändert.
- Die Regeln können am Tageslichtprojektor, als Mini-Arbeitsblatt oder als Gruppenkarte visualisiert werden.
- Ich empfehle einen kurzen „Sicherheits-Check“: Wer weiß nicht genau, was er nun tun muss?
- Es kann vorteilhaft sein, nicht alles auf einmal zu erklären, sondern nur jeweils den nächsten Schritt. So bleibt es spannend und Anweisungen werden nicht vergessen.
- Die Teilnahme an einem Spiel ist freiwillig. Wenn ein Schüler, auch nach Ermutigung, nicht mitmachen will, dann respektieren Sie seinen Wunsch. Geben Sie ihm währenddessen einen anderen Arbeitsauftrag, z. B. könnte er als Beobachter fungieren und seine Eindrücke über den Spielablauf der Klasse im Nachhinein beschreiben.
- Seien Sie Vorbild und spielen Sie, wann immer möglich, mit.
- Sorgen Sie für eine angenehme, produktive, respektvolle Atmosphäre.

### **Tipps für die Durchführung in lebhaften Klassen:**

- Beginnen Sie mit kurzen, einfachen Spielen. Die Schüler müssen langsam an spielerische Methoden herangeführt werden.
- Erklären Sie einer lebhaften Klasse die Vorteile von Unterrichtsspielen und machen Sie der Klasse bewusst, dass der Einsatz von Spielen keine Selbstverständlichkeit Ihrerseits ist.

- Formulieren Sie Ihre disziplinären Erwartungen an die Schüler klar und deutlich vor dem Spiel.
- Machen Sie der Klasse bewusst, dass jeder einzelne Schüler die Kraft besitzt, den Ablauf des Spieles zu stören. Verdeutlichen Sie aber auch, dass Sie damit nicht rechnen.
- Brechen Sie das Spiel ab, wenn es zu disziplinären Schwierigkeiten kommt. Erklären Sie sachlich, warum Sie das Spiel beendet haben und wann Sie das nächste Mal spielen werden, z. B. in der nächsten Unterrichtsstunde.
- Bekräftigen Sie Ihre Klasse mit positiven Rückmeldungen, wenn sie sich vorbildlich verhält.
- Spielen Sie dynamisch und zügig, sonst besteht die Gefahr, dass Unruhe entsteht und der eigentliche Zweck des Spiels verloren geht.
- Sprechen Sie nach dem Spielen mit den Schülern kurz über den Ablauf, z. B.
  - Wie hat euch dieses Spiel gefallen?
  - Möchtet ihr dieses Spiel wieder einmal machen?
  - Was habt ihr Neues gelernt oder über euch erfahren?
  - Was ist euch an diesem Spiel leicht/schwer gefallen?
  - Welche Beispiele von guter Zusammenarbeit habt ihr entdeckt?

### Hinweise für gelungenes Feedback:

Schüler geben sich gegenseitig in der Regel ein sehr ehrliches Feedback und können dies auch untereinander gut annehmen. Setzen Sie deswegen (wechselnde) Beobachter ein, die nach Ablauf der Spielphase ihre Wahrnehmungen schildern. Besprechen Sie zuvor, wie ein konstruktives Feedback aussieht und wie man selbst mit Feedback umgehen sollte.

### Der Aufbau der Handreichung:

Um Ihnen die Auswahl der Spiele zu erleichtern, können Sie sich an folgenden Symbolen orientieren:



Dauer



benötigte Materialien



Hinweise zur Vorbereitung



Einsatzmöglichkeiten und Zielsetzung

Die angegebene **Spieldauer** ist nur als Richtwert zur Orientierung angegeben, da diese immer von verschiedenen Faktoren wie Schüleranzahl, Klassenstufe oder Schulart abhängig ist.

An folgenden Symbolen können Sie erkennen, für welche **Sozialform** sich die jeweilige Spielidee eignet:



= Einzelspiel



= Partnerspiel



= Gruppen- oder Klassenspiel

Auch die Empfehlungen bzgl. **Sozialform** und **Klassenstufen** sind als Vorschläge zu verstehen. Passen Sie mit kleinen oder auch größeren Veränderungen die Spielideen an sich und Ihre Klasse an.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Erfolg und Freude mit dem Einsatz der 66 Spielideen in Ihrem Erdkundeunterricht.

*Sandra Müller-Hoffmann*



Tafel, Kreiden



Formulieren Sie einen Schlüsselbegriff und schreiben Sie diesen in die Tafelmitte.



spontane Stoffsammlung zu einem Thema

Zwei bis drei Schüler stehen schreibbereit an der Tafel. Nach einem Startkommando ruft die Klasse diesen zum Begriff passende Assoziationen zu. Die Schüler an der Tafel versuchen nun, möglichst viele der gehörten Begriffe um den Schlüsselbegriff herum zu notieren.

### Regeln für die Schreiber:

- ▶ Gehörte Begriffe werden zügig an die Tafel geschrieben.
- ▶ Es ist für den Einzelnen unmöglich und auch nicht das Ziel, alle genannten Schlagworte zu notieren.

### Regeln für die „Rufer“:

- ▶ Jeder Schüler darf einen Begriff nur einmal rufen.
- ▶ Es ist erlaubt, Begriffe aufzunehmen, die bereits ein anderer gerufen hat, die aber noch nicht notiert wurden.
- ▶ Die Schlagworte sollten dann gerufen werden, wenn sie möglichst gut gehört werden. Es ist also sinnvoll, eine „akustische Lücke“ abzuspielen.

### Themenbeispiele:

Kontinente; Länder oder Städte, z. B. Orient, USA, Berlin; Wetter; Wasser; Nahrungsmittel aus Europa; Klimawandel; Umweltschutz

Reinickendorf!

Wedding!

Köpenick!

Mitte!

Neukölln!

Spandau!

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *66 Spielideen Erdkunde*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

