

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*120 flotte Spiele - Supplierstunden-Portfolio*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



## ★ Willkommen im Reich der Spiele!

### ÜBERBLICK

Einsatzmöglichkeiten, Verwendungshinweise, Gebrauchsanregungen ...

**A** **KENNENLERN- UND GEMEINSCHAFTSSPIELE**  
Kommunikationsspiele, Diskussionsspiele, Streitspiele, Spiele mit den Namen, Spiele zur Gruppenbildung, Vertrauensspiele ...

**B** **SPIELE ZUM TÜFTELN UND KNOBELN**  
Rätselspiele, Wissensspiele, Gedächtnisspiele, Spiele für logisches Denken, Strategiespiele ...

**C** **FERNE LÄNDER, FREMDE SPRACHEN**  
Spiele der Welt, Spiele aus fernen Ländern, Spiele über fremde Länder und Sprachen ...

**D** **FORSCHER/INNEN UNTERWEGS**  
Über die Entstehung und Entwicklung von Spielen, historische Hintergründe, geografische Begleitinformationen ...

**E** **WÖRTERMARKT UND SATZSALAT**  
Spiele mit Wörtern und Sätzen, Grammatikspiele, Spiele mit Redewendungen, Suchrätsel, Worttürme ...

**F** **SPIELE MIT ALLEN SINNEN**  
Planspiele, Geruchs-, Fühl- und Tastspiele, Bewegungsspiele, Pantomime und szenische Spiele ...

**G** **SPIELE ZUM DENKEN UND TRÄUMEN**  
Spiele erfinden und weiterentwickeln, Spaß am Spiel, Kreativitätsspiele, Fantasiereisen, Geschichten erfinden ...

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

## ★ Diese Mappe ist ein Spiel!

### 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, schreibe 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. Schreibe die Spielregeln auf und probiere sie mit Mitspieler/innen aus. Falls das Spiel gut ankommt, verfasse eine Spielbeschreibung für die Mappe.

## ★ Inhaltsverzeichnis

<b>A</b>	<b>Kennenlern- und Gemeinschaftsspiele</b>	
	Was in deinem Namen steckt	A 2
	Namen verknüpfen	A 3
	Namen entdecken (Wortgitter)	A 4
	Alle Namen der Klasse (Wortgitter)	A 5
	VIP - Berühmte Namen	A 6
	Mein Lieblingsspiel	A 7
	Gratulation!	A 8
	Was ich von dir wissen will	A 9
	Die Zeitreise	A 11
	Quatsch - Tratsch	A 13
	Wer - Was - Wo bin ich?	A 14
	U-Boot-Suche	A 15
	Das Vertrauensspiel	A 17
	Was ich dir schon immer sagen wollte!	A 18
<b>B</b>	<b>Spiele zum Tüfteln und Knobeln</b>	
	Spannende Bäume	B 2
	Meine Lieblingsspeise	B 3
	Das Kim-Gedächtnis-Spiel	B 4
	Memory	B 5
	Wörter verstecken und entdecken	B 7
	Die Geschichte des Schachspiels	B 9
	Was die Schachfiguren bedeuten	B 11
	Schach - der Krieg auf dem Brett	B 12
	Schach - das königliche Spiel	B 13
	Eine mathematische Schachaufgabe	B 16
	Dame	B 17
	Ein neues Dame-Spiel	B 18
	Backgammon (Tavla)	B 19
	Mühle mit 3 Steinen	B 21
	Mühle mit 4 Steinen	B 22
	Reise nach Wien	B 23
	Bittere Orangen	B 27
	Dreiecks-Halma	B 29
	PC-Geheimschrift I	B 31
	PC-Geheimschrift II	B 32
	Kyrillisch als Geheimschrift	B 33
	Geheimschrift mit Symbolen	B 34

## ★ Inhaltsverzeichnis

<b>C</b>	<b>Ferne Länder, fremde Sprachen</b>	
	Land & Leute	C 2
	Stadt/Land einmal anders	C 3
	Schlagzeilensalat	C 4
	Dalli - Dalli	C 5
	Die „Kurdische Dame“	C 6
	Die „Chinesische Dame“	C 7
	Das etwas andere Schach	C 8
	Wie kam das Schachspiel nach Österreich?	C 10
	Europa kennen lernen	C 12
	Länder-Quiz	C 15
	Länder-Quartett	C 17
	Schönes Wetter heute!	C 18
	Fröhliche Weihnacht überall!	C 19
	Stille Post	C 21
	Die Speisekarte	C 22
	Mensch, ärgere dich nicht!	C 25
	Städte-Memory	C 27
<b>D</b>	<b>Forscher/innen unterwegs</b>	
	Die tragische Geschichte „Memo und Zin“	D 2
	Der Clan	D 3
	Das Sightseeing-Puzzle	D 4
	Wie kommt das Schachbrett ins kroatische Wappen?	D 5
	Alle Staaten dieser Erde	D 8
	Österreichs Bundesländer	D 10
	Memory mit Land und Leuten	D 12
	Hannibals entlaufener Elefant	D 17
	Wortgitter: Nachbarländer	D 20
	Wortgitter: Kennst du das Land ...?	D 21
	Reise ums Mittelmeer	D 22
	Ich mag dich!	D 24
	Wo man welche Sprachen spricht	D 26
	Hauptstädte Europas	D 29
<b>E</b>	<b>Wörtermarkt und Satzsalat</b>	
	Lustige Berufe	E 2
	Jeder Schluss - ein neuer Anfang	E 3
	Drehscheibe, dreh dich	E 4
	Besuch im Wörter-Zoo	E 6

## ★ Inhaltsverzeichnis

<b>E</b>	Verdrehte Sprichwörter	E 7
	Versteckte Spiele	E 8
	Kreuzwort-Puzzle	E 9
	Worttreppe I	E 10
	Ein Wort - mehrere Bedeutungen	E 11
	Wurli, der Außerirdische	E 12
	Grundwort - Bestimmungswort	E 13
	Wortkette für Schnelldenker/innen	E 14
	Worttreppe II	E 15
	Was der Kopf alles aushalten muss	E 16
	Der Würfel bestimmt	E 18
	Frage & Antwort	E 20
	Satzglieder-Kartenspiel	E 21
	Satzglieder-Tauschmarkt	E 22
	Der goldene W-Würfel	E 23
	Elphin, Delhörnchen und Eichfant	E 24
	Nachtschlange, Wildmaus und andere Tiere	E 25
	Das Verwandlungsspiel	E 26
	Das Vorsilben-Rätsel	E 27
	Witzige Speisen erraten	E 28
<b>F</b>	<b>Spiele mit allen Sinnen</b>	
	Die Weltfriedenskonferenz	F 2
	Das Eine-Welt-Spiel	F 3
	Szenario	F 5
	Pantomime „Berufe raten“	F 6
	Wörter-Pantomime	F 7
	Das kenne ich!	F 8
	Geruchskim	F 10
	Was ist im Sackerl?	F 11
	Fuß-Tast-Parcours	F 13
	Hannibals entlaufener Elefant und die geschälte Orange	F 15
	Activity	F 16
	Lesen mit Spaß	F 19
	Kurzgeschichten erfinden	F 20

## ★ Inhaltsverzeichnis

<b>G</b>	<b>Spiele zum Denken und Träumen</b>	
	Reise durch „Fantasien“	G 2
	Es war einmal ...	G 4
	Gemeinschaftsgeschichten	G 5
	Die seltsame Sonja aus Salzburg	G 6
	Zeichnen nach Anweisung	G 7
	Helfer/innen in der Not	G 8
	Das Gruppendenkmal	G 9
	Rettungsmission Mars	G 10
	Expedition ins Unbekannte I	G 12
	Expedition ins Unbekannte II	G 13
	Utopia - die Welt der Zukunft	G 15
	Wenn ich König/in wäre ...	G 16
	Schlaraffia	G 17
	Eine Gruselgeschichte	G 18
	Meister/innen des Spiels	G 19
<b>H</b>	<b>Kopiervorlagen für Spielbretter</b>	
	Backgammon	H 2
	Schach, Dame ...	H 3
	Bastelideen für Spielfiguren	H 4
	Bastelanleitung für einen Würfel	H 5
	Kopiervorlagen für Frage- und Memorykärtchen	H 6
	Bastelanleitung für eine Karteikärtchen-Box	H 9
	Kopiervorlage und Bastelanleitung für eine Drehscheibe	H 12
	Auflösung der Aufgabe „Spannende Bäume“ (B 2)	H 13
	Auflösung der Aufgabe „Die Hauptstädte Europas“ (D 30)	H 14
	Kopiervorlagen für den LERN-SPIEL-PASS	H 15
	Fragen und Aufgaben für diverse Spiele	H 16
	Memory-Vorlagen von Städten	H 18
	Kopiervorlage von Österreichs Hauptstädten und Bezirken	H 22



# KENNENLERN- UND GEMEINSCHAFTSSPIELE



KOMMUNIKATIONSSPIELE, DISKUSSIONSSPIELE,  
STREITSPIELE, NAMENSSPIELE, SPIELE ZUR  
GRUPPENBILDUNG, VERTRAUENSSPIELE ...





## Was in deinem Namen steckt

Ein Wortspiel 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 A 5
Was ich von dir wissen will	Seite A 9
Ein schwieriges Fragespiel mit berühmten Namen	Seite A 6
Eine lustige Geschichte zu deinem Namen	Seite G 6
Land & Leute	Seite C 2

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*120 flotte Spiele - Supplierstunden-Portfolio*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

