



Individuelle Wiederholung von Fachkenntnissen

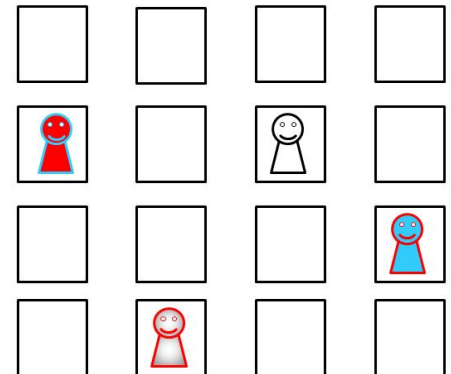


Spielbrett, Spielfiguren (auch Münzen) und vorbereitete Fragen/Antworten

Durchführung:

Ein Lernspiel verfolgt zwei Ziele. Lernen und spielen. Damit das Lernen nicht wie „Pauken“ erfolgt, sollen spielerische Elemente zum Spaß beitragen. Zufallselemente und andere Stärken als Fachwissen machen das Spiel spannender. Gespielt werden kann ich Gruppen oder zu zweit. Die maximale Gruppenstärke sollte fünf nicht überschreiten. Zu groß ist sonst die Gefahr der Passivität einzelner Schüler/innen. Wenn entsprechende Kompetenz vorhanden ist, können die Gruppen eigene Fragen und Antworten beisteuern.

Während des Spiels werden die Fragen allen Gruppen gestellt. Dabei muss aber reihum mit der Erstbeantwortung gewechselt werden. Bei richtiger Antwort darf geht die Spielfigur ein Feld nach vorn und bei falscher Antwort bleibt die Figur stehen. Die Frage wird dann aber beim nächsten Mal der Gruppe erneut gestellt, bevor eine neue Frage gezogen wird (Lerneffekt). Es dürfen nicht zu viele Fragen gestellt werden. Ein Wiederholungseffekt führt nämlich ebenso zum lernen. Spannung und Spaß kann durch Würfel oder Drehscheiben und/oder mit Zusatzaufgaben/-aktivitäten entstehen.



Konkretes Unterrichtsbeispiel:

- Frage: Wie lange dauert die Legislaturperiode? Antwort: Vier Jahre !
- Frage: Wer wählt den Bundeskanzler? Antwort: Der Bundestag mit einfacher Mehrheit
- Frage: Was ist die Hauptaufgabe des Bundestags? Antwort: Gesetzgebung

Beispiele für weitere Spielpläne:

