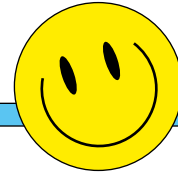


Material zum interaktiven Spiel Bau!Schule

ANHANG 8 SCHÜLERMATERIAL TEIL SITUATIONEN



Spiel 1 Situationen und Ideen

Material: Situationskarten, Ideenkarten

Ihr spielt zu zweit. Verteilt Situationskarten und Ideenkarten untereinander.

Zeigt die Karte eurem Mitspieler/eurer Mitspielerin.

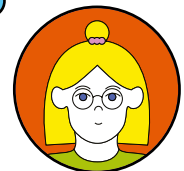
Lest Situationen vor, findet Karten mit passenden Ideen und sprecht wie im Beispiel.



A

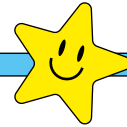
In meinem Klassenraum kann ich meine Sachen nicht ablegen und muss immer alles mittragen. Was kann man tun? Hast du eine Idee für mich?

Ihr könnt zum Schulleiter gehen und ihn bitten, Schließfächer aufzustellen.



B

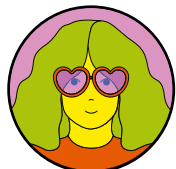




Spiel 2 Fragen und Antworten

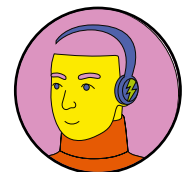
Material: Situationskarten, Ideenkarten

Ihr spielt zu zweit. Verteilt Situationskarten und Ideen-Karten untereinander. Nehmt nacheinander eine Ideen-Karte und formuliert wie im Beispiel Rolle A. Ihr/-e Gesprächspartner*in findet eine passende Situationskarte und reagiert wie im Beispiel Rolle B.

**A**

**Wir möchten zum
Schulleiter gehen und
ihn bitten, Schließfächer
aufzustellen.
Welches Problem
möchten wir lösen?**

**Ihr könnt eure Sachen
nicht ablegen und müsst
immer alles mittragen.**

**B**

**Ja, genau!
Das stimmt!**



Spiel 3 Wechselspiel Arbeitsblätter A und B.

Arbeitsblatt Partner*in A

Seite 1

Ihr arbeitet zu zweit.

1. Lies Situationen deinem/-r Partner*in B vor und frage ihn/sie nach einer Idee.
Dein/-e Partner*in B liest dir die Idee vor – du schreibst sie auf.
2. Dein/-e Partner*in B liest dir seine/ihre Situation vor - lies Ideen zu Problemen für deine/-n Partner*in B.

Beispiel:

Dein/-e Partner*in B fragt:

**In meinem Klassenraum
kann ich meine Sachen nicht
ablegen und muss immer alles
mittragen. Was soll ich tun?
/ Was würdest du an meiner
Stelle tun?**

Du liest die Idee langsam vor, dein/-e Partner*in B schreibt sie auf:

**Du sollst zum Schulleiter gehen
und ihn bitten, Schließfächer
aufzustellen. / An deiner Stelle
würde ich zum Schulleiter
gehen und ihn bitten,
Schließfächer aufzustellen.**

Dein/-e Partner*in B reagiert:

**Ja, du hast Recht! Ja,
das ist eine gute Idee!**



Seite 2



1.

In meinem Klassenraum kann ich meine Sachen nicht ablegen und muss immer alles mittragen.

Zum Schulleiter gehen und ihn bitten, Schließfächer aufzustellen

2

Es gibt keine Möglichkeit, kreativ zu werden.

3

Die Möbel haben langweilige Farben.

C

Man kann bemalbare Schränke aufstellen.

4

In der Garderobe läuft ein Igel.

5

Es gibt eine kleine Auswahl an Speisen und Getränken in der Schulkantine.

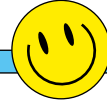
E

Wir können Ideen für das Menü sammeln und mit der Schulleitung besprechen.

6

Auf dem Korridor ist es immer sehr laut, man kann sich nicht hinsetzen.





Arbeitsblatt Partner*in B

Seite 1

Ihr arbeitet zu zweit.

1. Lies Situationen deinem/-r Partner*in A vor und frage ihn/sie nach einer Idee. Dein/-e Partner*in A liest dir die Idee vor – du schreibst sie auf.
2. Dein/-e Partner*in A liest dir seine/ihre Situation vor - lies Ideen zu Problemen für deine/-n Partner*in A.

Beispiel:

Dein/-e Partner*in A fragt:

In meinem Klassenraum kann ich meine Sachen nicht ablegen und muss immer alles mittragen. Was soll ich tun? / Was würdest du an meiner Stelle tun?

Du liest die Idee langsam vor, dein/-e Partner*in A schreibt sie auf:

Du sollst zum Schulleiter gehen und ihn bitten, Schließfächer aufzustellen. / An deiner Stelle würde ich zum Schulleiter gehen und ihn bitten, Schließfächer aufzustellen.

Dein/-e Partner*in A reagiert:

Ja, du hast Recht! Ja, das ist eine gute Idee!



**Seite 2****1.**

In meinem Klassenraum kann ich meine Sachen nicht ablegen und muss immer alles mittragen.

A

2

Es gibt keine Möglichkeit, kreativ zu werden.

B

Ideen entwickeln, wie man z.B. bemalbare Schränke oder Wände kreativ gestalten kann.

3

Die Möbel haben langweilige Farben.

C

4

In der Garderobe läuft ein Igel.
Wir möchten, dass er in der Schule bleibt.

D

Ein Haus für den Igel selbst bauen und den Igel pflegen

5

Es gibt eine kleine Auswahl an Speisen und Getränke in der Schulkantine.

E

6

Auf dem Korridor ist es immer sehr laut, man kann sich nicht hinsetzen.

F

Ein Team sammeln, mit dem Hausmeister sprechen und selbst Sitzmöglichkeiten gestalten





Spiel 4 Posterrally

Material: Poster mit Situationen, Stifte, Ideen-Karten

- 1 In eurem Klassenraum hängen Poster mit Situationen in der Schule. Diese Situationen brauchen eure Ideen. Auf einem Tisch liegen Ideen-Karten.
 - 2 Ihr arbeitet zu zweit. Ihr geht zu einem Poster und lest die Situation. Ihr schreibt eure Idee auf das Poster.
 - 3 Ihr könnt auch eine passende Ideen-Karte auf dem Tisch finden und diese Ideen schreiben.
 - 4 Danach geht ihr an anderen Postern vorbei, lest die Situation und die Ideen: ihr könnt entweder eine neue Idee schreiben oder andere Ideen bewerten: welche Idee gefällt euch am besten?
- Schreibt 10 Punkte dazu☺)

Beispiel:



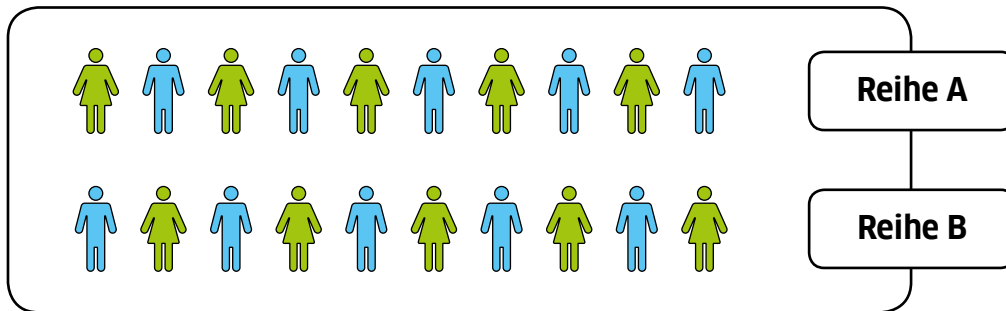


Spiel 5 Speed-Dating

Material: Situationskarten oder Frage-Antwort Karten getrennt (nur Fragen, nicht zusammengeklebt mit Antworten).

Ihr arbeitet alle zusammen. Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Jede/-r bekommt eine Situationskarte oder eine Fragekarte.

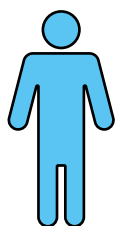
Beide Gruppen stellen sich in zwei Reihen einander gegenüber an.



Nach einem Signal sprechen zwei Schüler*innen ca. 5 Minuten zusammen:

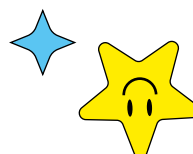
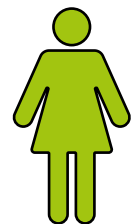
- Mit Situationskarten - ihr formuliert eine Idee zu der Situation.
- Mit Fragekarten - ihr beantwortet die Fragen voneinander.

Beispiel:



A: Auf dem Korridor ist es immer sehr laut, man kann sich nicht hinsetzen.

B: Vielleicht könnt ihr jobben und Geld für Hocker sammeln.





Spiel 6 Brettspiel

Variante 1

Material: Spielfeld 2, 1 Set von Situationskarten und Ideenkarten zusammengeklebt, 2 Sets Ideenkarten, Spielfiguren, Würfel

Ihr spielt in zwei Teams mit 3-4 Personen.

1. Nehmt das Spielfeld 2 und legt auf die leeren Quadrate zusammengeklebte Situationskarten-Ideen-Karten mit Ideen nach unten. 
2. Verteilt in Teams je ein neues Set von Ideen-Karten untereinander.
3. Der/Die Spieler*in aus Team 1 beginnt, er/sie:
 - würfelt,
 - liest für Team 1 die Situation auf der Karte vor.
4. Team 1 soll in den Ideen-Karten einen passenden Vorschlag finden. Team 2 kontrolliert: nimmt die Karte auf dem Spielfeld und liest die Idee auf der Rückseite. 

Wenn die Idee passt, bekommt Team 1 einen Punkt.

Beispiel:

Spielfeld

**1 In der
Graderobe ist es
oft schmutzig.**

**2 Es gibt keine
Möglichkeit,
kreativ zu
werden.**

**3 Die Möbel
haben
langweilige
Farben.**

Team 1

**Man kann bemalbare
Schränke aufstellen.**

Team 2

Gute Idee, das passt!

5. Der/Die Spieler*in aus Team 2 macht weiter wie im Punkt 3.

Variante 2

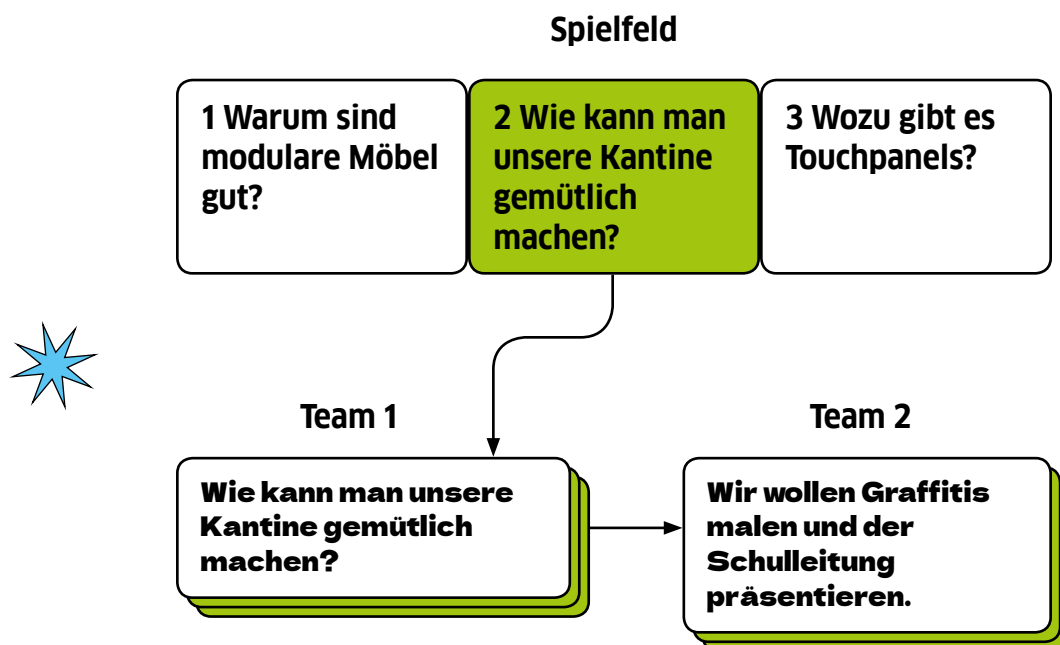
Material: Spielfeld 2, Frage-Antwort-Karten zusammengeklebt, 2 Sets Antwortkarten extra ohne Fragen, Spielfiguren, Würfel

Ihr spielt in zwei Teams mit 3-4 Personen.

1. Nehmt das Spielfeld 2 und legt auf die leeren Quadrate zusammengeklebte Frage-Antwort-Karten mit Antworten nach unten.
2. Verteilt in Teams Antwortkarten ohne Fragen untereinander.
3. Der/Die Spieler*in aus einem Team beginnt, er/sie:
 - würfelt,
 - liest für Team 2 die Frage auf der Karte vor.
4. Team 2 soll die Karte mit einer passenden Antwort finden und vorlesen. Wenn das passt, bekommt das Team einen Punkt.



Beispiel:



5. Der/Die Spieler*in aus Team 2 macht weiter wie im Punkt 3.





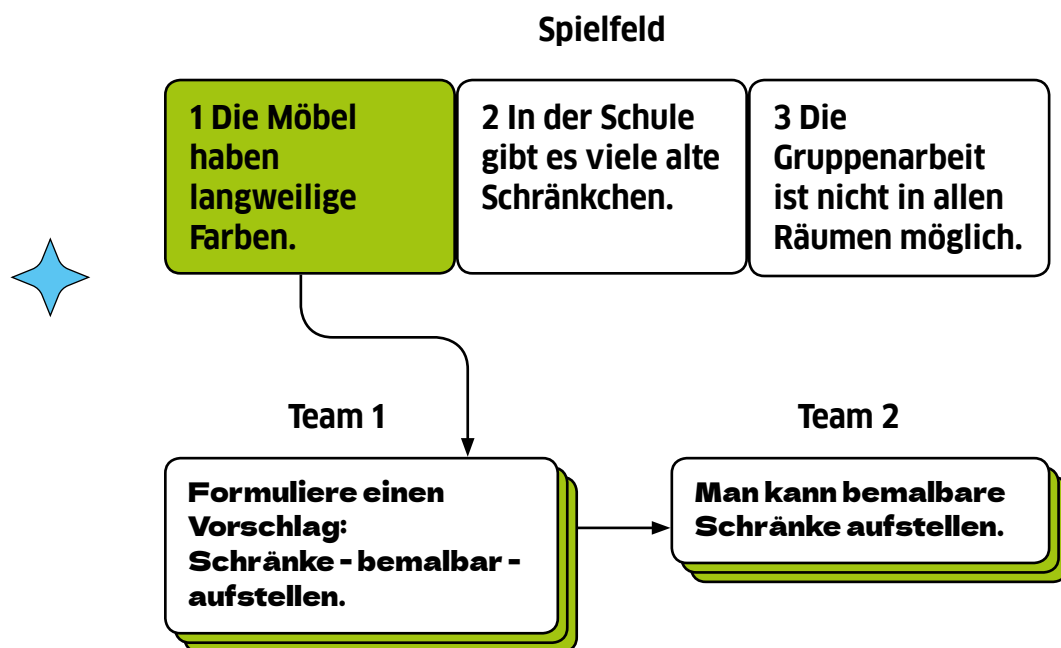
Variante 2

Material: Spielfeld 1, je 2 Sets von Ideen-Karten und Formulierungskarten nicht zusammengeklebt Anhang 1 und 2, Spielfiguren, Würfel

Ihr spielt in zwei Teams mit 3-4 Personen.

1. Nehmt das Spielfeld 1.
2. Verteilt in Teams Formulierungskarten untereinander.
3. Der/Die Spieler*in aus Team 1 beginnt, er/sie: würfelt, liest für Team 1 die Situation auf dem Spielfeld vor, nimmt eine passende Formulierungskarte und legt sie auf den Tisch mit der Situation nach unten.
4. Team 2 soll die Idee formulieren. Das erste Team schaut auf die Ideen-Karte und kontrolliert. Wenn das passt, bekommt das Team einen Punkt.

Beispiel:

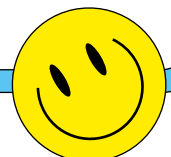


5. Der/Die Spieler*in aus dem zweiten Team macht weiter wie im Punkt 3.

Tipp: Ihr könnt eure Ideen so beginnen:

„Man kann...“ – „Ihr könnt/sollt...“ – „Wir werden/

können...“ oder Imperativformen, z.B.: „Macht...“ – „Programmiert...“ – „Übt...“





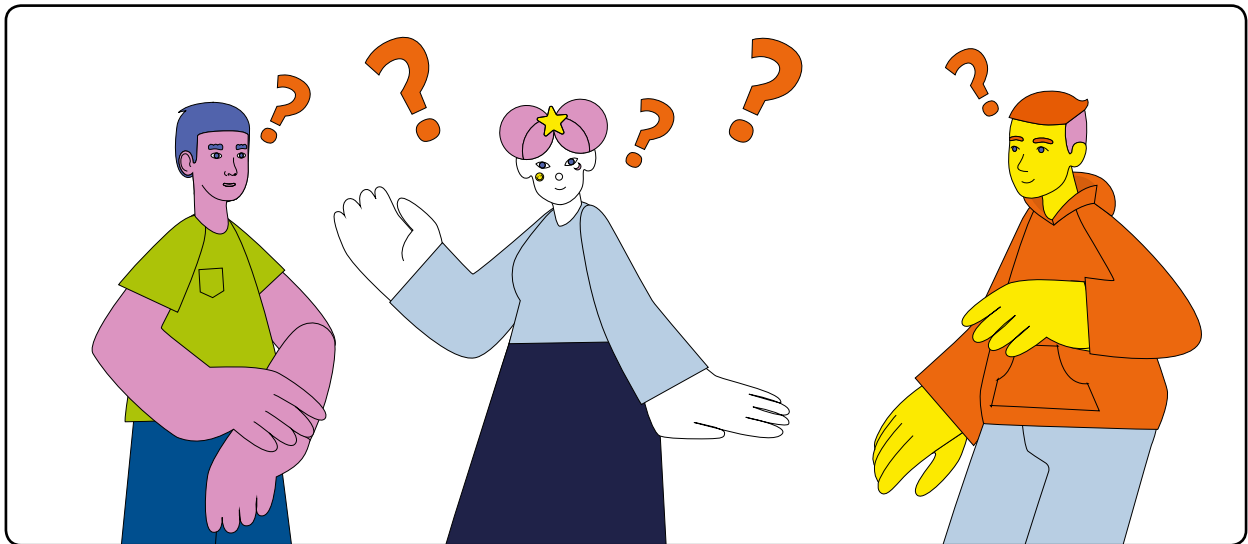
Spiel 7 Klassenspaziergang

Variante 1

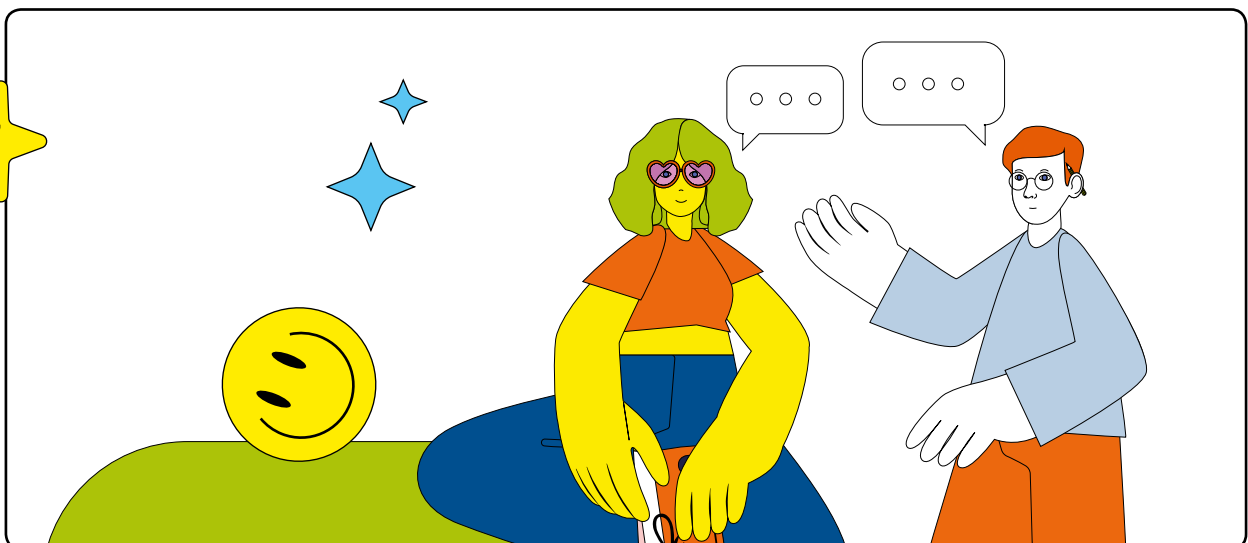
Material: zusammengeklebte Frage-Antwort Karten (Anhang 3).

Ihr spielt alle zusammen.

1. Verteilt zusammengeklebte Frage-Antwort-Karten untereinander, jede/-r nimmt eine Karte.
2. Geht durch den Klassenraum, wählt eine/-n Gesprächspartner*in.
3. Zeigt der/-m Gesprächspartner*in eure Frage-Antwort-Karte mit der Frageseite.
4. Eure/euer Gesprächspartner*in soll die Frage selbst lesen und sie beantworten.



5. Ihr kontrolliert oder hilft mit der Antwort-Seite.



Variante 2

Material: zusammengeklebte Teile von Karten „Ideen“ (Anhang 2) und „Formulierungskarten“ (Anhang 1).

Ihr spielt alle zusammen.

1. Verteilt zusammengeklebte Ideen- und Formulierungen-Karten untereinander, jede/-r nimmt eine Karte.
2. Geht durch den Klassenraum, wählt eine/-n Gesprächspartner*in.
3. Zeigt der/-m Gesprächspartner*in eure Ideen- und Formulierungen-Karte mit der Formulierungsseite.
4. Eure/euer Gesprächspartner*in soll Wörter lesen und eine Idee Formulieren.
5. Ihr kontrolliert oder hilft mit der Ideen-Seite.

Beispiel:



Gesprächspartner*in 1

**Formuliere einen
Vorschlag:
entwickeln - der
Garderobenroboter
-sammeln - alle
Sachen**

**Ihr sollt einen
Garderobenroboter
entwickeln - er sammelt
alle Sachen!**



Gesprächspartner*in 2

Tipp: Ihr könnt eure Ideen so beginnen:

„Man kann...“ – „Ihr könnt/sollt...“ – „Wir werden/können...“ oder Imperativformen, z.B.:
„Macht...“ – „Programmiert...“ – „Übt...“



Spiel 8 Meine Super-Schule

Material: Situationskarten Anhang 2 einzeln ausgeschnitten, zwei Stühle, Schilder für die Stühle: „Ich kann antworten!“, „Ich habe eine andere Idee!“

Ihr spielt alle zusammen.

1. Verteilt zusammengeklebte Situations- und Ideen-Karten untereinander, jede/-r nimmt eine Karte.
2. Stellt euch in den Kreis, stellt in die Mitte zwei Stühle. Befestigt auf die Stühle die Schilder wie auf der Zeichnung.

Ich kann antworten!



Ich habe eine andere Idee!



2. Eine/-e Schüler*in im Kreis liest die Situation auf ihrer/seiner Karte vor.
3. Wer die Idee zu der Situation kennt, setzt sich auf den Stuhl „Ich kann antworten!“ und formuliert ihre/seine Idee.
4. Hat jemand noch eine Idee? – Dann kommt er/sie in den Kreis und setzt sich auf den Stuhl „Ich habe noch eine Idee!“ und nennt seine Idee.
5. Spielt weiter wie in Punkten 2-4. Alle, die passende Ideen genannt haben, bekommen einen Punkt.



Arbeitsblatt Spiel 9 Autogrammjagd

Material: Arbeitsblatt mit Autogrammjagd

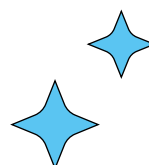
Nimm das Arbeitsblatt.

Gehe durch den Raum, sprich mit möglichst vielen Mitschüler*innen: Wer kann eine Frage beantworten?

Wer die Antwort weiß, unterschreibt im Arbeitsblatt unter der Frage.

Hast du sechs Unterschriften gesammelt? – Dann rufe laut „Bingo!!!!“

Wozu brauchen wir bemalbare Schließfächer? Vorname: Unterschrift _____	Warum sollen wir Kräuter in Blumenkästen anbauen? Vorname: Unterschrift _____	Wie kann man unsere Kantine gemütlich machen? Vorname: Unterschrift _____	Warum ist die Mülltrennung gut? Vorname: Unterschrift _____
Wozu brauchen wir einen Entspannungsraum? Vorname: Unterschrift _____	Was bedeutet "biologisch abbaubar"? Vorname: Unterschrift _____	Wie kann unser Entspannungsraum aussehen? Vorname: Unterschrift _____	Was können wir für die gesunde Lebensweise tun? Vorname: Unterschrift _____
Warum sind modulare Möbel gut? Vorname: Unterschrift _____	Was können wir in einem Ökoclub machen? Vorname: Unterschrift _____	Wo könnt ihr die Bezirkseinwohner über eure Projekte informieren? Vorname: Unterschrift _____	Wie kann man die Schule umweltfreundlich machen? Vorname: Unterschrift _____



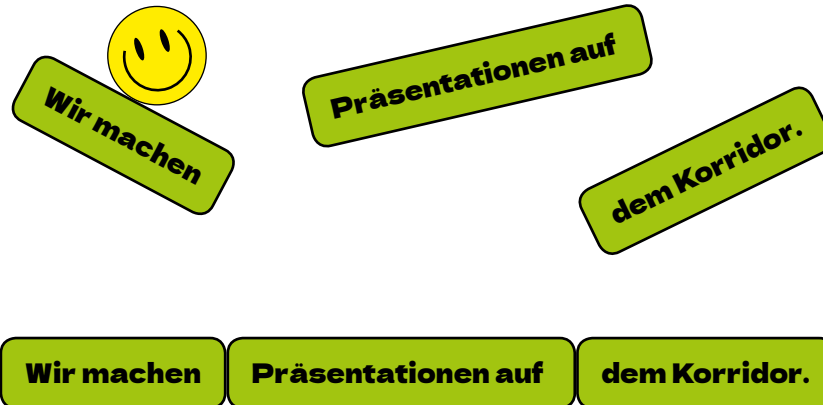
Arbeitsblatt Spiel 10 Gute-Ideen-Salat

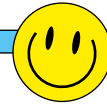
Material: Schnipsel mit Satzteilen (Anhang 5 Gute-Ideen-Salat) und Lösungen dazu (Anhang 6 Lösungen zu den Spielen)

Ihr arbeitet in Teams.

1. Jedes Team bekommt 4-5 Sets mit Schnipseln. Auf Schnipseln sind Satzteile von Situationen und Ideen dazu. Verschiedene Situationen haben verschiedene Farben.
2. Ihr kombiniert zusammen aus einem Set eine Situation und eine Idee. Wenn ihr mit allen Sets fertig seid, ruft ihr laut „Wir sind fertig!“.
3. Dann könnt ihr Lösungen bekommen und euer Resultat kontrollieren.

Beispiel:





Arbeitsblatt Spiel 11 Faktenprüfung

Material: je ein Set Karten Faktenprüfung (Anhang 8) für jedes Team, Lösungen.

Ihr arbeitet in Teams.

1. Jedes Team bekommt 1 Set mit Karten. Auf den Karten sind Situationen mit falschen Wörtern oder Wortgruppen.
2. Lest alles zusammen und findet falsche Wörter.
3. Korrigiert Wörter und schreibt die korrekte Variante auf die Rückseite.
4. Vergleicht eure Korrekturen mit Lösungen. Für jede *richtige* Korrektur bekommt ihr einen Punkt.

Beispiel:

**Wir wollen ein Haus für
~~den Müll~~ bauen und ihn
pflegen.**

**Wir wollen ein Haus für
~~den Igel~~ bauen und ihn
pflegen.**



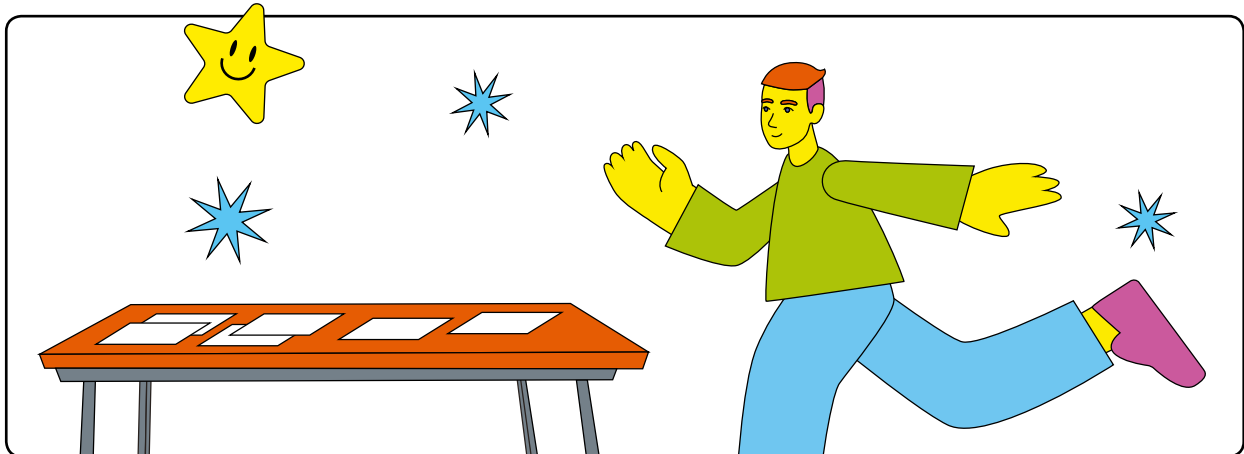


Arbeitsblatt Spiel 12 Laufdiktat

Material: je ein Set mit Satzteilen (Schnipsel) für jedes Team (Anhang 5), Hefte/Papier und Stifte/Kulis zum Schreiben.

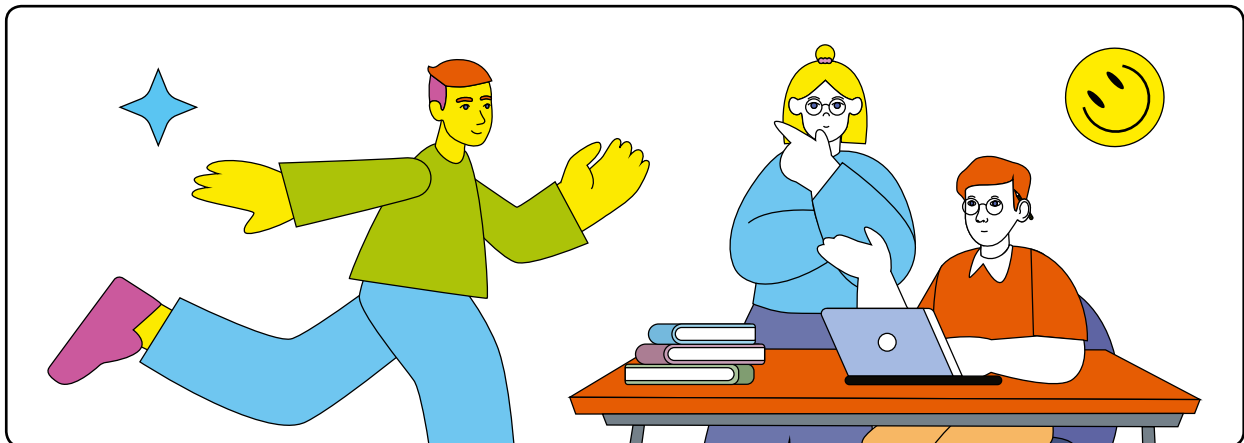
Ihr arbeitet in Teams. Jedes Team sitzt an einem Tisch. Auf einem anderen Tisch (Fensterbank/Stuhl) liegen Schnipsel mit Satzteilen.

1. Ein/-e Spieler*in aus dem Team läuft zu dem Tisch mit Schnipseln, nimmt den ersten Satzteil und liest alles durch. Er/Sie versucht alles zu memorieren.



2. Er/Sie legt den Schnipsel auf den Tisch und läuft zurück zu seinem/ihrer Team.

3. Hat er/sie etwas vergessen – dann muss er/sie zurücklaufen und alles wieder lesen.



3. Am Tisch diktiert er/sie seinen Satzteil. Alle schreiben den Satzteil auf.

4. Spielt weiter wie in Punkten 1-3.

5. Wenn alle fertig sind, nimmt das Team alle Schnipsel und kontrolliert sich selbst.

Welches Team macht das Spiel am schnellsten und schreibt am korrektesten? – Das sind die Gewinner!