



# Lernspiele

von Gili Jacobson und Judith Suliman

Redaktion: Eva Pruschy



## Inhaltsverzeichnis:

1. Lernspiele für den Schulalltag	S. 2
2. Spiele für Wiederholung und Abschlussfeiern in der Klasse	S. 7
3. Lernspiele für jüngere Kinder	S. 19
4. Weitere Vorschläge für Kreatives Lernen	S. 26
5. Aktivitäten ausserhalb des Schulzimmers	S. 28
6. Wie mache ich ein eigenes Spiel	S. 29

© Schweizerischer Israelitischer Gemeindebund 2011

# 1. Lernspiele für den Schulalltag

Diese Spiele sind kurz und brauchen sehr wenig Vorbereitung!

- **Whiteboard**

Jeder Schüler erhält ein kleines Whiteboard, einen ausradierbaren Filzstift und einen Lappen

Die Lehrperson stellt eine Frage und zählt bis 5. Alle schreiben die Antwort auf das Whiteboard. Alle Schüler heben das Whiteboard gleichzeitig hoch und die Lehrperson kontrolliert die Antworten.

Für richtige Antworten können (müssen aber nicht) Punkte vergeben werden.

- **Staffettenlauf**

Man teilt die Klasse in zwei Gruppen ein.

Die Wandtafel wird in zwei Hälften unterteilt (eine Hälfte für jede Gruppe)

Man kann auch zwei grosse Poster an die Wände des Schulzimmers hängen.

Die Schüler stellen sich in ihrer Gruppe vor *ihre* Seite der Wandtafel oder ihrem Poster in einer Reihe auf.

Beide Gruppen erhalten ein Blatt mit identischen Fragen, jedoch nicht in der gleichen Reihenfolge. Der erste Schüler rennt zur Wandtafel oder zum Poster und schreibt die Antwort auf die erste Frage nieder. Dann rennt er zu seiner Gruppe zurück und übergibt den Filzstift (oder die Kreide) dem zweiten Schüler. Dieser beantwortet die zweite Frage usw.

Weiss ein Schüler die Antwort nicht, so darf er sich mit seiner Gruppe beraten.

Es gewinnt die Gruppe, die zuerst alle Antworten korrekt beantwortet hat.

**Variante:**

Die Lehrperson schreibt auf die Wandtafel eine Liste von Begriffen. Die Schüler der ersten Gruppe stellen sich in einer Reihe auf.

Der erste Schüler bekommt vom Lehrer ein Kärtchen oder einen Zettel mit der Erklärung eines Begriffes (oder der Schüler hebt diese von einem umgekehrten Stapel

auf einem Tisch ab). Der Schüler rennt zur Wandtafel und heftet die Erklärung neben den passenden Begriff. Sobald er zurück ist, bekommt der nächste Schüler ein Kärtchen und rennt damit zur Wandtafel.

Man stoppt die Zeit ab, die die erste Gruppe braucht, um alle Karten richtig zu platzieren.

Jetzt spielt die zweite Gruppe. Die Gruppe, die das Spiel am schnellsten beendet hat, gewinnt.

Man kann das gleiche Spiel nochmals wiederholen mit dem Ziel, die Zeit zu verbessern. Natürlich werden zuvor die Karten neu gemischt, sodass jeder Schüler ein anderes Kärtchen platzieren muss.

- **Der „sprechende Rücken“**

Die Lehrperson befestigt am Rücken aller Schüler Begriffe, Fragen, Sprichwörter oder Aussagen, die mit dem gelernten Stoff in Verbindung stehen. Er kann zum Beispiel wahre und falsche Aussagen schreiben und die anderen Schüler müssen „wahr „ oder „falsch „ auf die Rücken der Mitschüler schreiben ( oder die Fragen beantworten oder die Begriffe erklären )

Jeder Schüler muss mindestens drei „Rücken“ lesen, das Gelesene mit dem „Träger „ der Aussage besprechen und darauf schriftlich (auf dem Rücken des anderen Schülers ) antworten.

**Variante: “Kriegsgefangene“**

Man spielt in 2 Gruppen. Jede Gruppe wird gekennzeichnet. Die Gruppe, die in einer gegebenen Zeit die meisten Fragen vom Rücken der andern Gruppenmitglieder abgelesen und beantwortet hat und diese Schüler dann als „Gefangene“ in die „Gruppenhöhle“ (ein von der Gruppe im Schulzimmer beanspruchter Ort ) gebracht hat, gewinnt.

- **„Amerikanisches“ Rennen**

Die Schüler werden **sichtbar** in zwei Gruppen eingeteilt (z.B. die **rote** und die **blaue** Gruppe. Sie werden mit diesen Farben gekennzeichnet )

An den Wänden im Zimmer hängen drei Plakate, auf denen A,B und C steht. Die Lehrperson stellt eine Frage und gibt drei Antworten zur Auswahl: A, B oder C. Jeder Schüler rennt zum Buchstaben, der nach seiner Meinung richtigen Antwort. Jeder

Schüler, der am richtigen Ort steht, gewinnt einen Punkt für seine „Farbe“. Die Lehrperson stellt die nächste Frage usw.

#### **Variante: „Abstimmen“**

Auf einer Wand des Klassenzimmers steht z.B. „Griechen“, auf der andern: „Yehudim“

(oder: koschere Sukka, nicht koschere Sukka, Chametz/nicht Chametz, steht in der Geschichte/steht nicht in der Geschichte...)

Jeder Schüler bekommt einen Streifen mit einem Wort oder einer Aussage. Er muss entscheiden, wohin er passt und sich an die betreffende Stelle begeben. (Die Lehrperson zählt z.B. bis 10 und überprüft dann mit der Klasse, wer sich am richtigen Ort befindet, d.h. jeder Schüler liest seinen Satz vor und alle, oder zwei im Voraus gewählte „Richter“, überprüfen sie Wahl des Ortes)

Das Spiel kann wiederholt werden, indem die Streifen mit den Aussagen neu verteilt werden.

### ● **Würfelspiel**

#### **Vorbereitung:**

1. Ein grosser Würfel mit den Zahlen 1 bis 6 (kann gekauft oder selber hergestellt werden)

2. Die Lehrperson bestimmt 5 Kategorien, je nach Stoff z.B.

- 1=Bedeutung des Wortes
- 2=Wer bin ich oder Wer sagt zu wem?
- 3=Warum ?
- 4=Wo ?
- 5=Wann ?
- 6=Bonuspunkt

#### **Spielvorgang**

1. Die Schüler werden in 2 bis 3 Gruppen eingeteilt. Innerhalb jeder Gruppe wird bestimmt, in welcher Reihenfolge die Kinder den Würfel werfen und die Fragen beantworten.

2. Je nachdem auf welche Punktzahl der Würfel fällt, stellt die Lehrperson eine entsprechende Frage. Antwortet die Gruppe richtig, erhält sie die entsprechende Punktzahl (fällt der Würfel auf die Zahl 4, so stellt die Lehrperson eine Frage mit Wo? und die Gruppe erhält 4 Punkte, wenn sie die Frage richtig beantwortet. Fällt der Würfel auf die Zahl 6, erhält die Gruppe automatisch 6 Bonuspunkte.

- **Wort-Kettenspiel**

Die Klasse sitzt in einem Kreis.

Die Lehrperson wählt ein eben gelerntes Thema (z.B Pessach) und sagt ein Wort (z.B Pessach)..Der Schüler, der neben ihm sitzt, sagt ein Wort ,das mit „ch“ beginnt, z.B „Chametz“, der folgende Schüler sagt ein Wort mit „Z“ (Zafun) usw.

Wer innert 10 Sekunden kein Wort findet, scheidet eine Runde aus und muss 5 Wörter zum Thema „sammeln“, um wieder zugelassen zu werden.( Sobald er 5 Wörter zum Thema auswendig sagen kann, kehrt er ins Spiel zurück)

- **Satz-Kettenspiel**

Die Lehrperson gibt einen Satz zu einem Thema vor, den jeder Schüler der Reihe nach sinnvoll ergänzen muss. Jeder Schüler muss die Sätze aller seinen Vorgänger wiederholen, bevor er seinen Teil beisteuern kann

Lehrperson: z.B Für Pessach habe ich \_\_\_\_\_gekauft

1. Schüler: Für Pessach habe ich **Mazza** gekauft.

2. Schüler: Für Pessach habe ich Mazza **und Wein** gekauft.

3. Schüler: Für Pessach habe ich Mazza, Wein und **Äpfel für den Charosset** gekauft usw...

- **Bingo**

Die Lehrperson schreibt 20 Begriffe (oder Antworten auf eine Frage) auf die Wandtafel. Er bereitet für sich auf einem Blatt für jeden Begriff eine Definition oder Frage vor.

Jeder Schüler erhält eine **leere** Bingotafel (man kann eine Tabelle mit 4x4 Quadraten aus dem Computer ausdrucken oder jeder Schüler kann die Tabelle schnell von Hand zeichnen).

Jeder Schüler wählt 16 Begriffe aus und schreibt sie in beliebige Felder auf seiner Tabelle.

Die Lehrperson umschreibt einen Begriff (Ich bin der Feind der Juden in der Megilla) oder stellt eine Frage (Wer wollte die Juden umbringen?) und zählt bis 5.

Jeder Schüler kreuzt die richtige Antwort in seiner Tabelle an.

Sobald ein Schüler 4 richtige Antworten hat (waagrecht, senkrecht oder diagonal) überprüft die Lehrperson die Antworten und der Schüler hat ein Bingo und bekommt einen kleinen Preis. Man kann weiterspielen bis mehrere Schüler Bingo haben oder man kann solange weiter spielen, bis **ein** Schüler **alle** Felder abgedeckt hat. (Und dieser bekommt dann einen etwas grösseren Preis).

- **„Verrückte“ Antworten**

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Sie sitzen so weit wie möglich vom Lehrer entfernt. (Kann draussen gespielt werden)

Jede Gruppe schickt einen Vertreter zur Lehrperson. Diese gibt beiden ein Blatt mit einer Frage an die Gruppe und teilt ihnen mit, **wie sie ihm die Antwort überbringen müssen.**

(z.B. : Sie müssen rückwärts zu ihm rennen oder zwei Schüler auf drei Beinen gehen, oder als Gruppe eine Pyramide bilden, oder ganz leise flüstern oder laut schreien, oder zu ihm zurückkriechen, auf die Hände stehen und so die Antwort sagen, auf einem Bein zu ihm hüpfen, nach jedem zweiten Wort „Hurra“ sagen etc.)

- **Versteckte Fragen**

**Dieses Spiel eignet sich vorzüglich, um eine Lektion zu eröffnen oder abzuschliessen.**

Bevor die Klasse ins Zimmer kommt, versteckt die Lehrperson im Zimmer ein paar Couverts mit Fragen, um die sich die Lektion drehen wird.

Die Schüler werden aufgefordert, die Fragen zu finden und dann vorzulesen. Sie können versuchen, sie zu beantworten und ihre Antworten später mit dem, was in der Lektion gelernt wurde, vergleichen.

### **Variante:**

Es können Sätze versteckt werden, die das Gelernte kurz zusammenfassen. Die Schüler werden aufgefordert, diese am **Schluss** der Lektion zu suchen. (In jedem Satz kann ein Wort ausgelassen werden, das die Schüler ergänzen müssen)

Die Lehrperson kann auch **Gegenstände** verstecken und fragen, was diese mit dem eben Gelernten zu tun haben.

## **2. Spiele für Wiederholung und Abschlussfeiern in der Klasse**

**Die folgenden Spiele bedingen etwas mehr an Vorbereitungen.**

Sie eignen sich besonders um

- ❖ gelerntes Material **am Ende einer Einheit** auf spielerische Weise zu wiederholen
- ❖ als Abschlussspiel vor einem Feiertag oder am letzten Tag eines Semesters
- ❖ bei anderen Feiern wie Geburtstagen oder
- ❖ wenn die Klasse eine Belohnung für gutes Benehmen verdient hat.

### ● **Suche den Schatz**

*Dies ist ein relativ **aufwändiges** Spiel, das bei einer besonderen Gelegenheit gespielt werden kann.*

1. Schreibe eine Anzahl Aufgaben (je nach Thema oder gelerntem Material: Fragen zu einem Thema, Rätsel, Verfassen eines kurzen Textes nach bestimmten Anleitungen, Wörtersuche etc.) auf Papierstreifen oder Karteikarten.

Es ist wichtig, im Voraus einzuschätzen, wie lange jede Aufgabe dauert und dementsprechend mehr oder weniger Aufgaben zu wählen. Das Spiel sollte nicht länger als 40 Minuten dauern, es sei denn die Aufgaben seien kreativer Natur.

2. Teile die Kinder in 3-er bis 4-er Gruppen.

3. Bereite für jede Gruppe Couverts mit allen Aufgaben vor (für jede Aufgabe ein Couvert pro Gruppe).

4. Lege in jedes Couvert Anweisungen, wie die Gruppe zur nächsten Aufgabe gelangt .

(Sorge dafür, dass die Gruppen die Stationen nicht gleichzeitig, sondern nacheinander anlaufen.)

4. Schreibe auf jedes Couvert den Namen der Gruppen, die du im Voraus bestimmt hast.

5. Verstecke die Couverts an verschiedenen Orten im Schulhaus oder draussen.

6. Am Start: Gib jeder Gruppe Anleitungen, wie sie zu ihrer ersten Station gelangt.

Versuche sie auf humorvolle oder verschlüsselte Art schreiben, so dass das Finden der Station selbst eine Herausforderung ist.

7. Es siegt diejenige Gruppe, die zuerst alle Aufgaben korrekt erledigt hat.

Dieses Spiel eignet sich auch, um Teile eines Puzzles oder eines wichtigen Satzes (z.B. Liebe deinen Nächsten wie dich selbst) einzusammeln und dann zusammzusetzen. Jede Gruppe sucht die Teile ihres Puzzles oder ihres Satzes (die Teile müssen natürlich zahlenmässig gleich sein). Es gewinnt die Gruppe, die zuerst alle Teile eingesammelt und das Puzzle zusammengesetzt oder den Satz gefunden hat.

## • Der versteckte Schatz

Bereite ein Poster mit 20 Feldern vor.

Nummeriere die Felder am Aussenrand waagrecht von 1 bis 5 und senkrecht von a bis e. Laminiere das Poster. (Man kann es auch einfach mit transparenter Klebefolie überkleben)

	1	2	3	4	5
a	(Bombe)		(Bombe)		Schatzkarte
b	X	Schatzkarte			
c			(Bombe)	Schatzkarte	
e	Schatzkarte				(Bombe)

Hefte auf 16 Felder ein **nach innen** leeres Quadrat (Die Quadrate können nach **ausser** verschieden farbig oder beliebig dekoriert sein)

Klebe auf 4 Felder ein nach aussen gleiches Quadrat **mit dem versteckten Bild einer Schatzes auf der Innenseite. (Schatzkarten)**

Bereite 20 Fragen oder Aufgaben vor.

Teile die Klasse in 2 Teams ein.

Erkläre den Schülern, dass sich auf dem Poster 4 Schätze verstecken, die sie suchen müssen.

Nach dem richtigen Beantworten einer Frage oder dem Erfüllen eines Auftrages, wählt das Team ein Quadrat aus (z.B. 1b).

Die Lehrperson entfernt das angeheftete Quadrat.

Wenn das Quadrat auf dem Poster innen leer ist, erhält die Gruppe 5 Punkte, wenn ein verborgener Schatz zum Vorschein kommt (z.B. 4c) ,erhält die Gruppe 10 Punkte.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle 4 Schätze gefunden wurden.

Beim nächsten Spiel werden die 4 Quadrate mit den „Schätzen“ auf andere Quadrate auf dem Poster geheftet.

#### **Spielvariante (ist kürzer)**

Nach dem Beantworten einer Frage wählt das Team ein Quadrat aus.

Ist es leer, geht das Spiel weiter (ohne Punkte).

**Das erste Team, das einen Schatz gefunden hat, gewinnt**

#### **Spielvariante für ältere Kinder**

Zusätzlich zu den Quadraten mit „Schätzen“ kann man auch Quadrate mit „Bomben“ hinzufügen. Das Team, das eine „Bombe „ wählt, hat verloren.

- **X oder O ?**

***Dieses Spiel kann jederzeit ohne grosse Vorbereitung gespielt werden***

Bereite ein Poster mit 9 Quadraten vor und laminiere es zur Wiederverwendung oder zeichne die Tabelle auf die Wandtafel.

Schreibe auf eine Seite der Wandtafel X, auf die andere O.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Teile die Schüler in zwei etwa gleich starke Gruppen, Gruppe X und Gruppe O

Bereite Fragen vor zum Thema, das geübt /wiederholt werden soll.

Bereite zu jeder Frage eine richtige und eine falsche Antwort vor.

Entscheide, welche Gruppe beginnt (z.B. die Gruppe, die zuerst ruhig sitzt).

**Bevor** die (erste) Frage gestellt wird, wählt die Gruppe ein Quadrat aus (1-9)

Stelle der Gruppe die (erste) Frage und lies die beiden Antworten vor. Wenn sie die richtige Antwort treffen, können sie das Quadrat, das sie ausgewählt haben auf dem Poster mit einem der 9 Quadrate ,die du vorbereitet hast (Abdeckkärtchen), die Seite mit dem passenden Buchstaben (X oder O) nach oben, abdecken.(Auf jedem Abdeckkärtchen steht auf einer Seite X , auf der andern O).Wenn man keine Abdeckkärtchen hat, kann man auch X oder O direkt auf die Tafel schreiben )

Antwortet die Gruppe falsch, so bleibt das Quadrat leer.

Es gewinnt die Gruppe, die zuerst 3 Quadrate in einer Reihe von oben nach unten, von rechts nach links oder diagonal mit X oder O bezeichnet hat.

#### **Einfache Varianten:**

1. Der Spielleiter gibt keine Auswahl an Antworten. Die Gruppe muss die Antwort selber finden.
2. Statt **einer** falschen und **einer** richtigen Antwort kann man **eine** richtige und **zwei** oder **drei** falsche Antworten vorbereiten.
3. Statt der Lehrperson können die Schüler die Fragen und Antworten der **anderen** Gruppe vorlesen (dies engagiert die Schüler und sorgt für Ruhe) .
4. Wenn die eine Gruppe die falsche Antwort auswählt, gewinnt die andere Gruppe das Quadrat.

***Achtung: Die folgenden Varianten des Spiels bedingen mehr Vorbereitung***

### **X oder O : präsentiert von.....**

5. *Schreibe/Klebe* in jedes Quadrat den Namen einer Person .

Bereite „Kronen „mit den Namen aller Personen oder symbolische Kleidungsstücke vor (Bitte die Schüler im Voraus um Hilfe) Bestimme im Voraus, welcher Schüler welche Person „spielen „ wird.

Teile die Klasse wiederum in Gruppe X und O

Wenn ein Quadrat gewählt wird, liest die Lehrperson oder Spielleiter die Frage vor und der entsprechend verkleidete Schüler liest die verschiedenen Antworten vor.

1 Elvis Presley	2 Madonna	3 Mosche Rabbenu
4 König David	5 Michael Schuhmacher	6 Avraham Avinu
7 Königin Esther	8 Pharao	9 Michäl Jackson

### **6. weitere Spielvariante:**

9 Schüler stellen eine „lebendige Tabelle“ dar:

3 sitzen auf dem Boden,

3 sitzen auf Stühlen

3 stehen hinter den Stühlen

Jeder trägt um den Hals ein A -4 Blatt , das auf einer Seite z.B. ( je nach Thema des Spieles ) das Bild einer **Mazza** hat, auf der anderen das Bild eines **Weinglases**.(statt X und O)

**Die restlichen Schüler** werden in 2 Gruppen eingeteilt, Gruppe **Mazza** und Gruppe **Weinbecher**.

Die erste Gruppe wählt einen der 9 Schüler der „Tabelle „ aus. Der Spielleiter liest die Frage und der gewählte Schüler liest die 2 möglichen Antworten vor. Beantwortet die Gruppe die Frage richtig, so dreht der „Tabellenschüler“ das Blatt um seinen Hals auf die richtige Seite (Mazza oder Weinglas )

## **X und O: doppelt, drei oder vierfach**

7. Man kann gleichzeitig **mehrere** 9-er Tabellen vorbereiten, z.B. an Pessach je eine Tabelle mit einem der vier Gläser Wein, die man auf ein grosses Poster zeichnet. Jedes Glas wird mit einem Thema betitelt, z.B.

1. Glas Pessachgeschichte

2. Glas Mitzwot und Bräuche

3. Glas Haggada

4. Glas : Lied/Pantomime/Zeichnung (die Schüler bekommen hier den Auftrag einen Begriff zu einem der Themen auf originelle Weise darzustellen )

Siehe untenstehende Abbildung.

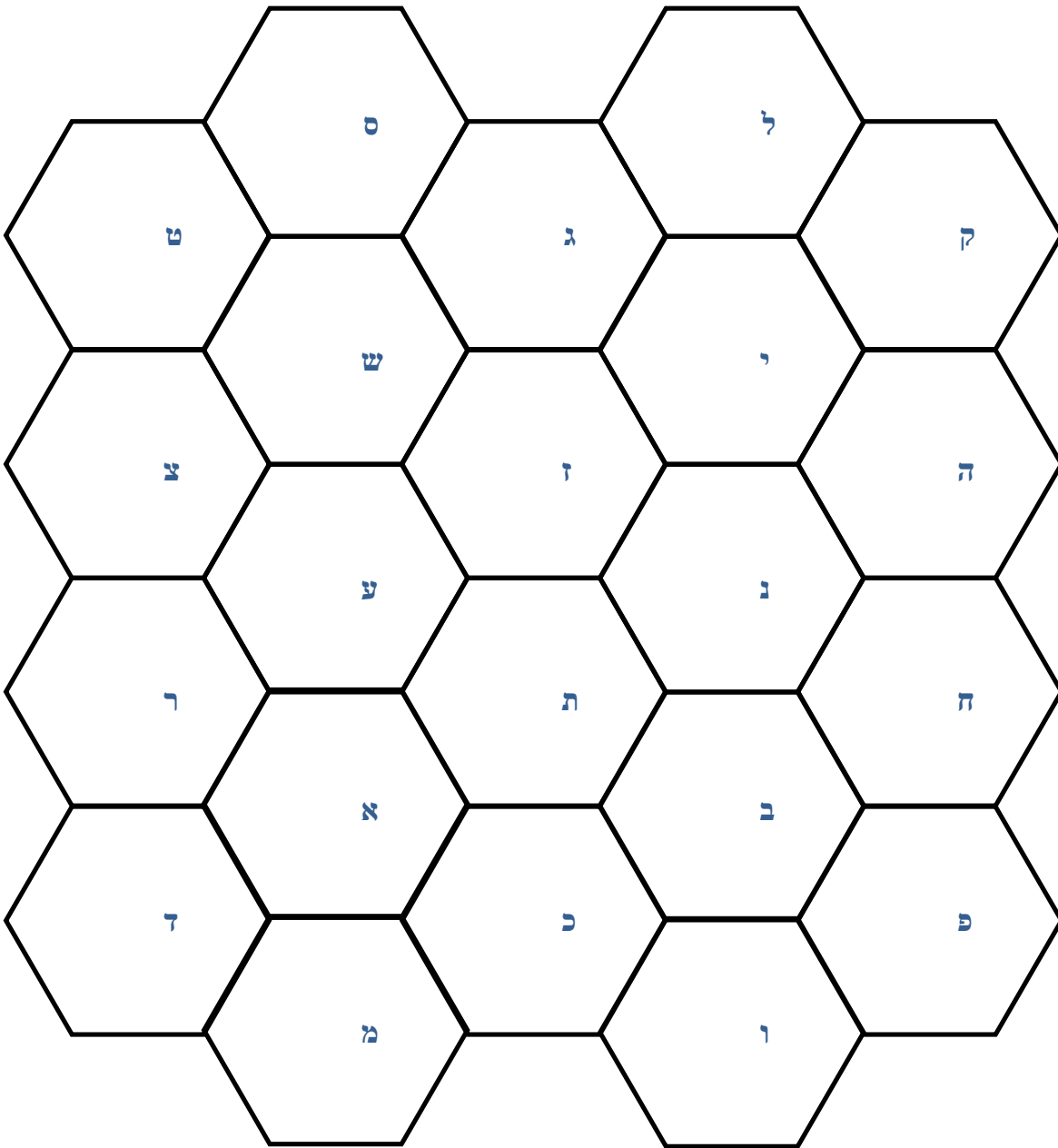
Die Schüler werden in Gruppe X und O eingeteilt und können wählen, wann sie Fragen zu welchem Thema beantworten möchten.

1. Pessachgeschichte 2. Mitzwot und Minhagim 3. Haggadah

4. Lied/Pantomime/Zeichnung



- **Bienenwabe oder Vier /Fünf gewinnt**



**Vorbereitung:**

1. Die Lehrperson bereitet für jede „Wabe „ auf dem laminierten Poster **mehrere** Fragen vor, die er mit dem entsprechenden Buchstaben bezeichnet. Er bereitet 10 Kärtchen zum Überdecken der Waben vor, je fünf in derselben Farbe( z.B. 5 rote und 5 blaue)

2. Man teilt die Schüler in zwei Gruppen ein: jede Gruppe wählt eine Farbe (rot oder blau).

3. Die Gruppen wählen abwechslungsweise einen Buchstaben und beantworten die entsprechende Frage.

3. Wenn die Antwort richtig ist, überdeckt man den Buchstaben mit einem Kärtchen in der Farbe der Gruppe.

4. Es gewinnt diejenige Gruppe, die zuerst 4 oder 5 Waben (nach Anleitung der Lehrperson) ihrer Farbe in einer Reihe besitzt.

- **Wer wird Millionär?**

**Vorbereitungen:**

1. Die Lehrperson bereitet zum gewünschten Thema Fragen in 3 bis 5 Schwierigkeitsgraden vor.

2. Zu jeder Frage bereitet er 2 - 4 Antworten zur Auswahl vor (nur eine ist richtig)

3. Die Lehrperson bestimmt den Wert jeder Stufe:

z.B.: Stufe 1 (leichteste Fragen): für jede richtige Antwort erhält die Gruppe 100.00 Euro,

für Stufe 2 :250.00 Euro, etc.

4. Es spielen jeweils **zwei Schüler** gegeneinander. Sie können die Vertreter der Klasse sein, die man zuvor in zwei Gruppen geteilt hat. Man kann die Gruppenvertreter von Stufe zu Stufe auswechseln, so dass 3 bis 5 Schüler jeder Gruppe zum Spielen kommen.

(es ist auch möglich jeweils **zwei Paare** zu wählen oder zwei **4- er Gruppen**, die untereinander beraten können. So können mehr Schüler mitspielen

6. Wenn einer der beiden Spieler (oder ein Paar oder ein 4- er Team) die Antwort nicht weiss, so dürfen sie im Verlauf des Spieles

***einmal* jemanden ihrer Gruppe in der Klasse fragen**

***einmal* darum bitten, aus nur 2 Antworten wählen zu dürfen**

***einmal* um eine andere Frage bitten**

5. Gewinner ist die Gruppe, die am meisten Geld verdient hat.

- Jeopardy

1985 POP CULTURE	"O" CANADA	KNOW YOUR BORDERS	WHAT'S YOUR SIGN?	FLY LIKE AN EAGLE	NATIONAL PASTIMES
\$100	\$100	\$100	\$100	\$100	\$100
\$200	\$200	\$200	\$200	\$200	\$200
\$300	\$300	\$300	\$300	\$300	\$300
\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400
\$500	\$500	\$500	\$500	\$500	\$500

**Vorbereitungen :**

1. Wähle 3 bis 6 Kategorien aus, entsprechend dem Stoff, der geübt werden soll. Schreibe die Bezeichnung jeder Kategorie oberhalb der Kolonnen für die Fragen auf die Wandtafel oder auf ein laminiertes Poster.
2. Schreibe 5 (oder mehr Fragen) pro Kategorie auf Kärtchen. Ihr Schwierigkeitsgrad sollte zunehmen. 100 Dollar entspricht einer einfachen Frage, 500 Dollar einer schwierigen Frage.

3. Auf die Rückseite jedes Kärtchens schreibt man den Geldbetrag und heftet dann die Fragen aufs Poster oder die Wandtafel. .

4. **Zwei** Fragen bestimmt die Lehrperson im Voraus als „Doppel- Jeopardy „(ist aber nicht sichtbar ) Er fügt der Frage z.B. einen Stern hinzu oder schreibt „Doppelt“ neben die Frage

5. Eine (oder mehrere) Fragekarte kann auch ein Joker sein (leer ) ,so dass die Gruppe die Punkte verdient, ohne eine Frage beantworten zu müssen.

6. Teile die Klasse in zwei Gruppen ein.

### **Spielvorgang**

1. Abwechslungsweise wählt ein Schüler einer Gruppe eine Kategorie und den Betrag, um den er spielen will.

2. Die Lehrperson nimmt das Kärtchen von der Tafel und liest die Frage vor.

3. Weiss der Schüler (oder seine Gruppe, wenn so vom Lehrer bestimmt) die Antwort, erhält seine Gruppe die Punktezahl und darf weiterspielen.

4. Weiss der Schüler (oder die Gruppe) die Antwort nicht, so fährt die andere Gruppe weiter.

5. Es gewinnt die Gruppe mit dem grössten Geldbetrag

### **Variante: Alle spielen mit**

1. Jeder Schüler erhält eine kleine Tafel oder ein Whiteboard und eine Kreide oder einen ausradierbaren Stift, so dass **alle gleichzeitig** spielen können.

2. Die Schüler können zu zweit oder in Gruppen bis zu vier spielen.

3. Jedes Team wählt einen Teamnamen aus, der auf die Wandtafel geschrieben wird, um Punkte zu zählen.

4. Das erste Team wählt eine Kategorie und einen Geldbetrag.

5. **Alle Teams** dürfen ihre Antwort auf ihre Tafel schreiben. Die Lehrperson bestimmt im Voraus, wie lange sie dafür Zeit haben (1 bis 2 Minuten je nach Komplexität der Frage) und stoppt die Zeit ab.

6. Sobald die Zeit abgelaufen ist, müssen alle Teams ihre Antwort sichtbar hochheben. Jede Gruppe bekommt den vollen Geldbetrag für eine richtige Antwort.

7. Jetzt wählt das nächste Team eine Kategorie und einen Geldbetrag aus usw.

### **„Improvisierte“ Variante**

Wenn die Lehrperson keine Zeit hatte ein Poster und Fragekärtchen vorzubereiten, schreibt man auf die Wandtafel die Kategorien und darunter die Geldbeträge. Die Lehrperson liest die Fragen dann von seiner Liste. Die erste Gruppe wählt die Kategorie und den Betrag und beantwortet die entsprechende Frage der Lehrperson. Wenn die Frage richtig beantwortet wurde, so schreibt man den Betrag der Gruppe gut und entfernt den Betrag von der Wandtafel ...usw.)

### • **Leiterspiel**

Man benützt ein **grossformatiges** Leiterspiel (kann erworben oder selber hergestellt werden), das man auf den Boden legt oder an die Wandtafel hängt. Die Schüler sitzen in 2 bis 3 Gruppen um das Spiel herum.

Die Gruppen beantworten der Reihe nach Fragen zum gewählten Thema.

Wenn die Gruppe die Frage richtig beantwortet, darf sie würfeln und entsprechend der Punktzahl vorrücken (an der Tafel kann man für jede Gruppe einen andersfarbigen Magneten benützen). Erreicht sie mit ihrer Punktzahl ein Feld mit einer Leiter, darf die Gruppe hochsteigen, erreicht sie ein Seil oder eine Rutschbahn, so fällt sie runter.

Weiss die Gruppe die Antwort nicht, bleibt sie an Ort.

#### **Variante:**

**Zuerst würfeln** und dann die Frage beantworten erhöht die Spannung, da die Gruppe die Punkte nicht verlieren will und dies gibt der Gruppe die Genugtuung „wenigstens“ gewürfelt zu haben...(Kinder lieben das Würfeln)

### • **Glücksrad**

#### **Vorbereitung:**

Auf einem Poster zeichnet man einen grossen Kreis, den man wie einen Kuchen in die gewünschte Anzahl Felder aufteilt.

Man kann die Felder in 3-5 verschiedenen Farben anmalen.

(Jede Farbe entspricht je nach Spiel einer Fragekategorie :z.B : rot =Purimgeschichte, blau=Mitzwot und Minhagim an Purim, grün=wichtige Begriffe etc..).

Man kann den Feldern zusätzlich auch Punktwerte geben, sodass die Gruppe beim Beantworten der Frage die Punktzahl auf dem erreichten Feld erwirbt.

Man kann auch Bonusfelder einzeichnen, wo man Punkte erwirbt, ohne eine Frage beantworten zu müssen und /oder „Unglücksfelder“, wo man Punkte verliert. (Punkte abziehen sollte man aber nur bei älteren Kindern)

In der Mitte des Kreises bringt man einen Zeiger an, den man herumdrehen kann.

### **Spielvorgang:**

Man spielt in 2 bis 3 Gruppen.

Die Schüler drehen abwechslungsweise den Zeiger herum und beantworten eine Frage zur Kategorie, auf der der Zeiger gestoppt hat und erwerben die vom Lehrer im Voraus bestimmten Punktezahl pro Frage, z.B. 5 Punkte pro richtige Frage. Sofern die Felder auch Punkte aufweisen, erwerben sie die Anzahl der Punkte auf dem Feld.

### • **Tabu**

Die Klasse wird in zwei Teams eingeteilt, A und B

Die Hälfte von Team A und die Hälfte von Team B Team sitzen **mit dem Rücken zur** Wandtafel (oder zum Smartboard), die andere Hälfte von Team A und B sitzt in **Richtung** Wandtafel (Sie sehen die Wandtafel vor sich)

Gib das Thema der ersten Runde bekannt (z.B. Wer bin ich? oder Ein Wort, das mit Sukkot zu tun hat, etc )

Die Lehrperson heftet den Namen einer Person oder den gesuchten Begriff an die Wandtafel.

Die Schüler von Team A, die in Richtung Wandtafel sitzen, beschreiben die Person, ohne den Namen zu nennen. Die Schüler von Team A, die mit dem Rücken zur Wandtafel sitzen, raten, um wen es sich handelt. Bestimme im voraus, wieviel Zeit zur Verfügung steht, um die Person zu erraten.

Gelingt es dem Team, die Person vor Ablauf der Zeit zu erraten, erhalten sie einen Punkt.

Die Lehrperson heftet einen anderen Namen an die Wandtafel und Team B darf raten.

**Wichtig: Die Schüler (d.h. jede Gruppe für die andere) können unter Anleitung der Lehrperson die Begriffe für das Spiel selber vorbereiten**

- **Quartett**

Ältere Schüler können am Ende einer Einheit selber ein Quartett anfertigen und dann in Gruppen spielen.

Sie müssen 5 bis 7 Kategorien wählen und zu jeder Kategorie 3 bis 5 Begriffe finden (ergibt 21 bis 35 Karten).

Dies ist etwas aufwendig, macht aber viel Spass. Die Schüler können die Spielkarten auch als Hausaufgabe fertig stellen (evtl. sogar am Computer und dann nur ausdrucken und auf festes Papier aufkleben).

### **3. Lernspiele für jüngere Kinder**

- **Autorennen**

Bereite ein Poster vor mit 5 Rennbahnen.

Teile die Rennbahnen in 6 Etappen ein.

Schreibe auf der linken Seite START, auf der rechten Seite ZIEL.

Laminieren Sie das Poster und hängen Sie es an die Wandtafel

Schneiden Sie aus Halbkarton 5 Rennautos in 5 verschiedenen Farben aus und platzieren Sie sie am Start der 5 Rennbahnen.

(Man kann statt Autos auch Tiere (Hasen, Schildkröten etc. ) ins Rennen schicken)

Teilen Sie die Klasse in 5 Teams ein. Jedes Team bekommt seinen Rennwagen

zugeteilt (den roten, blauen, gelben etc. )

Die Lehrperson bereitet 30 Fragen vor und stellt abwechslungsweise Fragen an die 5 Teams.

Das richtige Beantworten der Frage erlaubt dem Team, sein Rennauto um eine Etappe vorzurücken.

Es gewinnt das Team, das zuerst das Ziel erreicht.

- **Pfeilwerfen**

Bringe eine Zielscheibe und einen Pfeil in die Klasse (in jedem Spielwarenladen erhältlich)

Die Klasse wird in 2 Gruppen eingeteilt.

Nach richtigem Beantworten einer Frage, darf der Schüler den Pfeil auf die Zielscheibe

werfen und das Team erhält die Anzahl Punkte, die er getroffen hat.

- **Ballspiele**

Die Lehrperson stellt eine Frage und wirft den Ball einem beliebigen Schüler zu. Dieser beantwortet die Frage. Wenn er die Antwort nicht weiss, darf er den Ball einem weiteren Schüler zuwerfen, der versucht, die Frage zu beantworten. Wenn die Frage beantwortet ist, kehrt der Ball zum Lehrer zurück. Dieser stellt die nächste Frage...

**1.Variante:**

Dieses Spiel kann auch in zwei Gruppen und um Punkte gespielt werden.

Es spielt zuerst Gruppe A.

Die Lehrperson stellt die Frage und wirft den Ball einem Schüler aus Gruppe A zu.

Wenn der erste Schüler die Antwort weiss ,erhält die Gruppe 10 Punkte, wenn erst der zweite Schüler antwortet erhält sie 5 Punkte und wenn erst der dritte richtig antwortet gibt es nur noch 1 Punkt.

Dann geht die folgende Frage an Gruppe B.

**2.Variante:**

Man spielt mit 2 Teams.

Jeder Schüler, der eine Frage beantwortet, gewinnt einen Punkt für sein Team.

Wer den Ball nicht fasst, verliert einen Punkt für sein Team.

**3.Variante:**

Die Lehrperson bestimmt ein Thema, das im Unterricht behandelt wurde (z.B. Jüdische Feiertage).

Wer den Ball erhält, sagt ein Wort, das zum Thema passt. Wer ein schon gesagtes Wort wiederholt, scheidet eine Runde aus (bis alle andern Schüler einmal den Ball erhalten haben. Er schreibt alle Wörter, die er hört, auf, und liest sie dann der Klasse vor, um wieder zugelassen zu werden.)

- **Wer oder was bin ich oder: das Spiel mit der Königskrone**

Ein Schüler (der „König“) sitzt vor der Klasse und trägt als Krone einen Papierstreifen mit einem Wort oder einem Bild ( das er nicht gesehen hat ) zu einem Thema, das in der Klasse behandelt wurde. Der „König“ muss anhand von Fragen erraten, wer oder was er ist.

Um alle Kinder gleichzeitig am Spiel teilhaben zu lassen, können **alle** Schüler eine Krone mit verschiedenen Begriffen bekommen. Je zwei Schüler sitzen sich gegenüber und jeder muss versuchen, zuerst zu erraten, welches Wort auf seiner „Krone“ steht.

- **Pantomime**

Die Klasse wird in 2 Gruppen geteilt.

Aus jeder Gruppe wird nacheinander je ein Schüler ausgewählt. Jeder erhält ein Wort oder einen Satz, den/das er als Pantomime darstellen muss.

Wenn seine Gruppe das Wort *zuerst* errät, bekommt sie zwei Punkte.

Wenn die andere Gruppe das Wort errät, bekommt sie einen Punkt.

(Die Schüler dürfen die Antwort nicht laut herausschreien, sondern müssen jemanden mit der Antwort zum Lehrer schicken und sie ihm zuerst ins Ohr flüstern )

Jetzt werden neue Vertreter gewählt und das Spiel geht weiter..

- **Matching Games und Memory Spiele**

*Man kann dieselben Spielkarten für beide Spiele benutzen. Beim Matching Game liegen die Kärtchen offen da, beim Memory Game werden sie umgedeckt und der Schüler muss sich merken, wo die Kärtchen liegen.*

Bereite 10 bis 20 Paarkarten je Spiel vor.

Spielvorschläge:

- Finde die zweite Hälfte eines Wortes oder eines Satzes
- Finde das dem Wort oder dem Satz entsprechende Bild
- Finde die Erklärung eines Begriffes
- Finde die Bracha, die dem Gegenstand entspricht
- .....

### **Variante: (auch für ältere Schüler)**

Dieses Spiel kann auch interaktiv im Klassenraum gespielt werden. Die Hälfte der Schüler erhalten z.B. einen Streifen mit einer Frage. Die andere Hälfte erhalten die passenden Antworten. Die Schüler müssen ihren „Partner“ finden und sich dann gemeinsam auf den Boden setzen. Sobald alle fertig sind, überprüft die Lehrperson mit den Schülern, ob alle den richtigen Partner gefunden haben

### • **Lotto**

Schreibe Fragen auf Kärtchen. Die Antworten zu den Fragen befinden sich auf dem Lottobrett.

Die Kinder legen die Fragen auf die entsprechenden Antworten.

Wenn sie die Fragekärtchen umdrehen, ergibt sich ein Bild oder ein Farbmuster (wenn eine Frage am falschen Ort liegt, ist das Bild oder das Farbmuster nicht richtig)

### **Variante: Wie Bingo spielen**

Die Lehrperson stellt die Fragen und die Kinder müssen innert 5 bis 10 Sekunden die richtige Antwort zur Frage abdecken. (Jedes Kind erhält so viele Abdeckkärtchen, wie es Antwortfelder hat)

Jetzt kontrolliert die Lehrperson und wer die falsche Antwort abgedeckt hat, entfernt sein Abdeckkärtchen. Wer zuerst eine Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal abgedeckt hat, gewinnt.

- **Domino**

Man stellt beliebig viele „**Dominosteine**“ aus Kärtchen her. Statt Zahlen müssen die Kinder z.B. **ein Wort** und *ein entsprechendes Bild* aneinanderreihen oder eine Frage und die entsprechende Antwort

<b>Die erste Plage</b>	<i>Bild 10.Pl age</i>
------------------------	-------------------------------

<b>Die fünfte Plage</b>	<i>Bild erste Plage</i>
-------------------------	---------------------------------

<b>Die 2.Plage</b>	<i>Bild 5.Pla ge</i>
--------------------	------------------------------

<b>Die 10.Plage</b>	<i>Bild 5.Pla ge</i>
---------------------	------------------------------

So werden die Dominosteine aneinandergereiht:

Die erste Plage	<i>Bild 10.Plage</i>	Die 10.Plage	<i>Bild 5.Plage</i>	Die fünfte Plage	<i>Bild erste Plage</i>
--------------------	--------------------------	-----------------	-------------------------	------------------------	---------------------------------

- **Geh Fischen!**

Man klebt auf die Fische im bekannten Spiel hebräische Buchstaben. Die Lehrperson sagt ein Wort und die Kinder müssen den Fisch mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben hochziehen.

Wenn man zwei Sets des Spieles hat, können zwei Gruppen im Wettbewerb gegeneinander „fischen“. Wer den richtigen Fisch zuerst hochzieht, gewinnt einen (oder mehrere) Punkte.

#### **Spielvariante für ältere Schüler:**

Die Lehrperson bereitet eine Fischerrute mit einem Magnet vor. Man schneidet Fische aus Karton aus und klebt auf sie ein Stück magnetisches Band oder steckt in die Mundöffnung des Fisches eine Sicherheitsnadel.

Auf die Fische schreibt man je nach Bedarf Wörter, Begriffe, Fragen oder Aufgaben.

a. Man legt die Fische auf den Boden oder auf den Tisch, sodass man das auf den Fischen geschriebene **sieht**. Die Lehrperson stellt eine Frage und die Schüler müssen die Antwort hoch fischen.

b. Man legt die Fische auf den Boden oder auf den Tisch, sodass man **nicht** sieht, was geschrieben steht. Die Schüler fischen einen beliebigen Fisch und müssen dann die Frage, die am Fisch haftet beantworten oder die Aufgabe, die gestellt wird (Sing ein Pessachlied) ausführen.

#### • **Zunge raus! Lesespiel für jüngere Kinder**

Man bereitet aus Karton ein Gesicht mit einem offenen Mund vor.

Man schreibt Wörter auf „Zungen“, die man durch die Öffnung steckt.

Die Kinder werden in zwei Gruppen geteilt und lesen abwechslungsweise das Wort laut vor. Die Gruppe, die das Wort richtig liest, bekommt die Zunge. Wer am meisten „Zungen“ hat, hat gewonnen.

#### • **Punkte für den Marienkäfer oder Sterne am Himmel**

Vorbereitung: ein Marienkäfer aus farbigem Karton für jede Gruppe, die mitspielt (Laminieren zur Wiederverwendung). Schwarze Punkte zum Aufkleben

Oder: Plakat eines Himmels mit einem Mond und Sterne zum Aufkleben

Für jede Frage, die die Gruppe richtig beantworten, dürfen sie auf **ihr** Marienkäferchen einen Punkt aufkleben oder einen Stern an **ihrem** Himmel befestigen

- **Schlangenrätsel**

Die Klasse sitzt in 2 Gruppen am Boden.

Neben jeder Gruppe liegt eine grosse Schlange aus Karton (laminieren). Auf dem Schwanz der Schlange steht „Anfang“, auf dem Kopf „Ende“. Der Körper ist in 10 Etappen aufgeteilt, die von 1 bis 10 nummeriert sind.

Jede Gruppe wählt einen „Läufer“ aus.

Wenn die Gruppe die vom Lehrer an sie gestellte Frage richtig beantwortet, darf der „Läufer“ der Gruppe ein Feld vorrücken. Es gewinnt die Gruppe, die zuerst das Ziel erreicht.

**Variante:**

Man kann nur **eine** Schlange auf die Wandtafel hängen. Jede Gruppe wählt einen farbigen Kartonläufer aus, der für sie von Feld zu Feld vorrückt.

- **Antwortenpuzzle**

Die Lehrperson bereitet für jede Gruppe die Teile eines Puzzles vor (können fertig gekauft und beschrieben oder bemalt werden). Die Anzahl der Fragen muss der Anzahl Puzzleteile entsprechen.

Für jede richtig beantwortete Frage erhält die Gruppe ein Teilchen ihres Puzzles. Wer alle Puzzleteile erworben hat, setzt das Puzzle zusammen und findet einen Vers, ein Bild oder ein Wort, das mit dem gelernten Thema zu tun hat.

- **Wohin gehöre ich?**

Die Lehrperson bereitet für jede Gruppe eine Tabelle vor und schreibt die verschiedenen Kategorien an den Rand.

Jede Gruppe bekommt Kärtchen mit Begriffen, die sie in die passenden Quadrate legen müssen. Es gewinnt die Gruppe, die zuerst alle Begriffe richtig platziert hat

(Für ältere Schüler bereitet man mehr Begriffe vor als Platz auf der Tabelle ist. Dies nötigt die Schüler, nicht passende Begriffe auszusortieren )

	Pessach	Schavuot	Sukkot	Chanukka
Gegenstand				
Essen				
Jüd.Monat				
Mitzwa				

Auf Kärtchen schreiben :

Trendel, Steinernen Tafeln, Laubhütte, Haggada, Israelische Fahne, Maske,

Mazza, Quarkkuchen, Hamantaschen, Latkes, Poulet,

Nissan, Adar, Tischre, Sivan, Kislew, Ijar,

4 Becher Wein, Lulav, Schul schmücken, Lichter zünden, sich verkleiden

## 4. Weitere Vorschläge für Kreatives Lernen

### ○ Projekte

- z.B. die Arche Noah nachbauen (jüngere Kinder nach ihrer Phantasie, ältere nach der Beschreibung in der Bibel)
- Eine biblische Szene dreidimensional darstellen (in einer Schuhschachtel als Diarama oder aus Plastellin, Fimo, Lego etc.)
- Eine koschere/nichtkoschere Sukka bauen, die dazugehörige Mischna zitieren und erklären, warum die Sukka (nicht) koscher ist

## ○ **Theaterspiel/ Marionettentheater**

- Geschichten zu Feiertagen, der Bibel etc können szenisch dargestellt werden. Ältere Kinder können das „Theaterstück“ selber schreiben und die Kostüme und Requisiten selber besorgen. Jüngere Kinder brauchen die Anleitung des Lehrers.
- Die Schüler können eine Geschichte auch als Marionettentheater vorführen und aus Karton selber die „Puppen“ herstellen.
- Ältere Schüler können auch ein Schattentheater vorführen.

## ○ **Kreatives Schreiben**

- Schreibe einen Brief an Abraham, Mosche, Sara ...mit Fragen, Gedanken oder Ratschlägen (je nach gelerntem Stoff)
- Schreibe Tagebuch für einen der „Helden“, z.B.: „Aus Rachels Tagebuch“
- Schreibe einen Zeitungsartikel (über den Auszug aus Ägypten etc.)
- Was wäre geschehen, wenn ... ( das Volk Israel den Spionen nicht zugehört hätte etc.)
- Erzähle die Geschichte als Comic
- Erzähle die Geschichte aus der Perspektive einer der Personen
- Mache aus der Geschichte ein Fernsehprogramm:

Ein „Ansager“ kündigt die Geschichte an, gibt Hintergrundinformation.

Dann präsentiert die Gruppe anhand eines Fernsehapparates aus Karton eine Serie von Bildern, die zu einem langen Streifen aneinander geheftet wurden und jetzt langsam abgerollt werden, und erzählt anhand der Bilder die Geschichte.

**Statt eines Fernsehprogrammes kann man auch eine Powerpoint Präsentation machen.**

## ● **Geheimschrift**

Die Schüler schreiben Fragen, Bibelverse oder wichtige Sätze zum gelernten Thema in einer von ihnen erfundenen Geheimschrift. Anhand des Geheimcodes versuchen andere Schüler, den Text zu lesen (und die Frage zu beantworten)

## **5. Aktivitäten ausserhalb des Klassenzimmers**

### **1.Lernaktivitäten mit anderen Klassen:**

- Ältere Schüler lesen jüngeren Schülern eine Geschichte vor .Sie bereiten Fragen vor, um zu überprüfen, ob die Geschichte verstanden wurde. Sie diskutieren die Bedeutung, Moral etc der Geschichte oder fragen ,was ihnen an der Geschichte gefallen hat.
- Ältere Schüler unterrichten jüngere Schülern z.B. über Bräuche oder Inhalte eines Feiertages, nachdem sie sie selbst mit der Lehrperson gelernt haben. Die Schüler können zum Abschluss ein Arbeitsblatt vorbereiten oder mit den jüngeren Schülern eine passende Bastelarbeit machen. Wenn sie zum Beispiel über Hilchot Sukka gelernt haben, können sie gemeinsam ein Modell einer koscheren oder nicht koscheren Sukka bauen, wenn sie die 10 Plagen gelernt haben, kann jede Gruppe eine der Plagen der Klasse als Pantomime vorspielen oder aus Plastilin formen und so eine Klassenaustellung machen.)
- Ältere Schüler unterrichten eine jüngere Klasse Lieder, die sie ausgewählt haben und singen sie dann gemeinsam am Jom Haatzmaut, Jom Jeruschalajim etc

### **2.Lernblätter für die Synagoge**

- Die Schüler können ein kreatives Blatt für die Paraschat Haschavua mit Kommentaren zu einem Vers, Rätseln oder Denkfragen vorbereiten und es in der Synagoge auflegen.
- Dasselbe gilt auch für andere Themen: Mischna, Jüdische Feiertage, Israel etc
- Die Schüler können einen Artikel für das Synagogenblatt schreiben

### **3.Besuch im Altersheim**

- Die Kinder können singen (warum nicht auch in Jiddisch)
- eine kleine Theateraufführung vorbereiten
- oder eine Bastelarbeit machen

## 4. Umfrage im Schulhaus oder auf der Strasse

- Die Schüler können Passanten zu einem Thema, das sie im Unterricht behandeln, befragen. Die Lehrperson leitet sie beim Vorbereiten der Fragen an.
- Die Schüler können Schüler anderer Klassen, Lehrpersonen, den Rabbiner, die Sekretärin, den Abwart etc. im Schulhaus oder im Gemeindezentrum zu einem Thema befragen.

## 6. Wie mache ich ein eigenes Brettspiel?

Das Herstellen eines Brettspieles eignet sich vorzüglich, um auf kreative Weise den Stoff nochmals zu überdenken und für das Herstellen eines Spieles zu verwenden. Die Schüler beschäftigen sich so auf kreative Weise mit dem Gelernten, müssen das Wichtigste aus dem Stoff auswählen und sind dabei sehr motiviert, weil sie ihr eigenes Spiel herstellen.

### 1. Der Hintergrund :

- Die Schüler überlegen sich, je nach Thema, was der Spielhintergrund auf dem Brett (=Poster) sein wird (z.B. die Landkarte Israels, Bilder zu den jüdischen Feiertagen, Bilder aus dem Leben Abrahams, Stationen der jüdischen Geschichte, eine Israelfahne etc.)
- Wie soll das Spiel heissen? Wo schreibt man den Namen des Spiels?

### 2. Die Laufbahn:

- Wo beginnt die Laufbahn, wo endet sie?
- Welche Art Laufbahn passt zum Spiel?
  - Eine **einfache Laufbahn**: alle Spieler durchlaufen dieselbe Bahn von Anfang bis Ende (die meisten Brettspiele gehören zu dieser Kategorie)
  - Die Spieler können zwischen „**Abzweigungen**“ wählen, die später wieder auf die „Hauptbahn“ zurückführen.
  - Eine **kreisförmige Laufbahn** ohne Anfang und Ende eignet sich für ein Thema wie „Die Monate des Jahres“, vom „Samen zur Frucht“ oder „Das jüdische Jahr“. Jeder Spieler beginnt, wo er will, muss aber einmal die

gesamte Bahn „durchlaufen“. (Sein Startpunkt auf dem Brett wird mit einem Kleber bezeichnet)

- Eine Laufbahn ohne Anfang und Ende, wo jeder Spieler aber **alle** Stationen anlaufen muss und von jeder Station Karten einsammeln muss. ( genügend Karten müssen dafür vorbereitet werden)
- Auf dem Brett werden die Schritte von einer Station zur andern deutlich bezeichnet (am besten mit farbigen Klebern ) und evtl. auch nummeriert
- Wieviele Stationen sind nötig?

Die Schüler müssen sich genau im Klaren sein, welchen Stoff sie ins Spiel integrieren wollen.

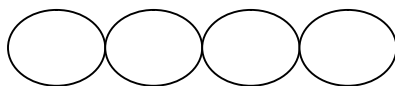
z.B. je eine Station pro Feiertag, je eine Station pro Ereignis im Leben Josefs, je eine Station pro Frage, die zum Thema vorbereitet wurde.

Jede Station wird mit einem Namen bezeichnet, der dem Thema des Spieles entspricht (z.B Städte in Israel)

Die Stationen sollten mit einer anderen Farbe gekennzeichnet sein als die Laufbahn (z.B. statt runde Kleber rechteckige) und können je nach Bedarf auch nummeriert werden.

Wenn man möchte, dass die Spieler eine gute Chance haben, auf einer Station zu landen, so können die Stationen sich z.B. über vier Schritte ausdehnen.

Name der Station # 12
Text
(evtl. Bild )



### 3. Die Stationen:

- Die Anleitungen für die Stationen können direkt auf das Spielbrett oder auf Kärtchen geschrieben werden.

- Es muss klar gemacht werden, welche Kärtchen zu welcher Station gehören: auf dem Kärtchen befinden sich Name und Nummer der Station und evtl. auch ein passendes Bild

#### 4. Die Spielfiguren:

Bei einem Brettspiel soll auch die Phantasie angeregt werden.

Er empfiehlt sich daher, Spielfiguren herzustellen, die dem Inhalt des Spiels entsprechen.

z.B. :Thema Jüdische Feiertage: die Spielfiguren sind Gegenstände, die man während der Feiertage gebraucht.

#### 5. Das Vorrücken:

Jeder Spieler würfelt und zieht gemäss der gewürfelten Punkte weiter.

Wenn man auf einer Station eintrifft, muss man anhalten, die Anweisungen laut vorlesen und sie ausführen.

**Die Anweisungen an der Stationen müssen so formuliert sein, dass sie den Spieler direkt ansprechen: z.B.**

6.

*Lieber Soldat! Josua bereitet sich auf die Eroberung Jerichos vor. Leider sind die Mauern aber zu hoch: Kehre zum Lager zurück und hilf Josua, den Angriff zu planen. Was ratest du ihm? --  
Drei Schritte zurück!*

und eine „Belohnung“ (weil du 7 Tage in der Sukka gegessen hast, darfst du 3 Schritte weiterziehen) oder eine „Strafe“ (du fastest an Jom Kippur: setze eine Runde aus! oder: du hast noch kein Kostüm für Purim, gehe 3 Schritte zurück) Man kann auch eine *Frage* oder einen *Auftrag* hinzufügen: singe ein Purimlied, mach einen Handstand etc., bevor du wartest, rückwärts oder vorwärts gehst.

- Zwischen dem Text, der die Station beschreibt und der Anweisung (vorwärts, zurück oder warten) muss ein **logischer Zusammenhang** bestehen)

z.B: Name der Station: Rosch Haschana, Bild: Schofar

Text:

*Der Rabbiner lädt dich ein, das Schofar am ersten und am zweiten Tag des Feiertages in der Synagoge zu blasen, da der Baal Tokea plötzlich erkrankt ist. Sage die Brachot vor dem Schofarblasen und verweile in der Stadt während 2 Tagen. Setze zweimal aus.*

- Die Zahl der „Strafen“ und der „Belohnungen“ sollte ausgeglichen sein!

## 7. Der Sieger

Sieger ist, wer als erster das Endziel erreicht hat oder von jeder Station eine Karte eingesammelt hat.

Hinweise:

- Bevor man mit dem Herstellen des Brettspieles beginnt, kann man den Schülern raten, ihnen bekannte Brettspiele genauer anzusehen, um daraus Ideen für ihr Spiel zu schöpfen (Wie wurde der Hintergrund gewählt? Welche Art von Aufgaben werden an den Stationen gestellt? Welche Belohnungen und Strafen hat das Spiel? Etc.)
- Das Brettspiel sollte ästhetisch schön sein und laminiert werden, damit es wieder verwendet werden kann.
- Man kann andere Klassen zum Mitspielen einladen.

## Kreisförmige Spielbahn

Diese Form eignet sich für ein Thema, das einen Kreislauf beschreibt

(Monate und / Feiertage oder im jüdischen Jahr, der Aufbau der Buches der Richter, vom Samen zur Frucht, Der Wasserkreislauf und damit verbundene Brachot usw.)

Die Laufbahn ist dementsprechend ein Kreis, eine Ellipse oder eine andere **geschlossene** Form *ohne Anfang und Ende*.

Jeder Spieler kann an einem beliebigen Punkt starten, an dem er später das Spiel beendet. Sein Anfangspunkt wird z.B. mit der Farbe seines Läufers bezeichnet.

Bei einer kreisförmigen Bahn gibt es normalerweise kein *zurück*, da eine Entwicklung „nach vorn“ die Idee des Spieles ausmacht. Daher müssen Anleitungen wie „zwei Schritte zurück“ wegfallen

## Spielbahn mit sich teilenden Strecken

Diese Spielart ermöglicht es den Spielern, eine Wahl zu treffen, auf welchem Weg sie weiterziehen möchten. Die Tatsache, dass sich die Spieler der Möglichkeit einer Wahl bewusst werden, hat hohen didaktischen Wert.

So kann ich z.B. im Wasserkreislauf als Regen oder als Schnee zur Erde fallen (sind zwei verschiedene Wege im Spiel). Ich kann mit Josef oder mit Jakob nach Ägypten ziehen, ich kann im Jahre 1492 nach Amsterdam oder in die Türkei ziehen)

**Achtung:** Wenn sich die Wege teilen, muss man besorgt sein, dass sie bis zur Wiedervereinigung etwa gleich lang sind, damit die Spieler nicht automatisch den kürzeren Weg wählen! Sollte ein Weg kürzer sein, kann man ihn mit Stationen, wo man aussetzen oder zurück gehen muss „verlängern“. Ebenso kann man die längere Laufbahn mit „3 Schritte vor“! usw. verkürzen.

Es ist auch möglich, dass sich die einmal getrennten Wege nicht mehr finden, sondern an verschiedenen Orten enden. In diesem Fall muss man auch darauf bedacht sein, dass beide Wege etwa gleich viel Zeit beanspruchen.

## **Sammler – Wettlauf**

Diese Spielart fordert mehr heraus und bedingt Vorausdenken und Planen.

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, seinen Weg selber zu wählen, er kann vorwärts oder rückwärts ziehen etc.

Wer als erster alle Stationen „besucht“ hat und sich eine „Besucherkarte“ erworben hat, gewinnt. Zur Kontrolle kann man auch alle Stationen auf einer Liste, die jeder Spieler im Voraus erhält, abhaken.

Ein Beispiel für dieses Spiel: Eine Reise durch Israel.

## **Einfaches Spielbrett für Frage- und Antwortspiel**

**Erfordert wenig Vorbereitung und kann jederzeit benützt werden!**

- Man bereitet ein **allgemeines Spielbrett** vor, das keinem spezifischen Thema gewidmet ist.
- Er kann mit diversen jüdischen Symbolen, jüdischen Gegenständen oder hebräischen Buchstaben dekoriert werden.
- Man kann dem Spiel einen allgemeinen Titel geben:

„Wer weiss die Antwort?“ oder **לומדים ומשחקים**

- Man zeichnet die Felder einer beliebigen Laufbahn ein mit Anfang und Ende. Die Felder werden nummeriert.
- Die Lehrperson oder (besser) die Schüler bereiten einen Stapel mit Fragekarten zum gelernten Thema vor. Auf dem Rücken jeder Karte ist ein sichtbares **Fragezeichen**. Man legt die Karten umgekehrt auf den Tisch.
- Auf einem zweiten Stapel sind Karten mit **lustigen Aufträgen**. (Hüpfe 10 x auf einem Bein..., singe wie ein Vogel, sage einem Mitschüler ein Geheimnis.) Auf dem Rücken dieser Karten befindet sich ein **Ausrufezeichen**. Man legt diesen Stapel ebenfalls umgekehrt auf den Tisch.
- Auf der Laufbahn werden gewisse Felder mit einem Ausrufezeichen, andere mit einem Fragezeichen versehen.

Auf gewissen Feldern steht: *Zurück an den Start* oder *Warte eine*

*Runde* oder *Einen Schritt zurück* etc

Die anderen Felder sind leer.

#### **Spielvorgang:**

- Man würfelt und rückt der Würfelzahl entsprechend vor.
- Wenn man auf einem **Fragezeichen** „landet“, beantwortet man die oberste Frage auf dem Stapel. Wenn man die Antwort nicht weiss, beantwortet man eine zweite Frage oder geht 2 Felder zurück. Weiss man die zweite Frage auch nicht, setzt man eine Runde aus.

(Die Regeln können auch anders festgelegt werden)

- Wenn man auf einem Ausrufezeichen landet, nimmt man eine „Auftragskarte“ und führt den Auftrag aus.
- Wenn man auf einem Feld mit Anweisungen fürs Weiterziehen landet, befolgt man diese. Viel Spass !!