Lernzirkel

Schulprojekt für Kinder der 5./6. Klasse

Nachbereitung

Geländespiel

Zeit
45 Minuten

Material
30 laminierte Karten mit Nummern und Fragen (s. Kopiervorlagen)
Fragen und Antwortenkatalog für die Spielleitung (s. Kopiervorlagen)
2-3 große Schaumstoffwürfel
Markierkegel zum Abstecken der Würfelstationen
Laufzettel

Ziel
- Die Teilnehmer/innen wiederholen und festigen ihr Wissen zum Thema Mobilität und Klimaschutz.
- Die Teilnehmer/innen fördern ihre Teamfähigkeit.

Ablauf
Die Klasse wird in Teams mit etwa 4-6 Spieler/innen eingeteilt. Die Teams müssen verschiedene Fragen zum Thema nachhaltige Mobilität beantworten. Wer als erstes die letzte Frage richtig beantwortet, hat gewonnen.
Vor Beginn des Spiels werden von der Spielleitung ohne das Beisein der Spieler/innen in einem abgegrenzten Gebiet (z.B. im Pausenhof) 30 Fragekarten verteilt bzw. versteckt. Die Fragekarten tragen auf der Vorderseite die Zahlen 1 bis 30, auf der Rückseite stehen Fragen zum Thema Mobilität, Verkehr, Gesundheit, Umwelt und Klimawandel. Die Fragen können an den Wissensstand der Teilnehmer/innen angepasst werden.
Zu Beginn des Spiels würfelt jedes Team bei der Spielleitung an der Würfelstation eine Zahl. Die gewürfelte Augenzahl wird auf dem Laufzettel des Teams notiert und ist die Nummer der ersten Fragekarte, die das Team im Gelände suchen muss. Ist die Karte gefunden, muss das Team sich auf eine Antwort einigen, anschließend zur Würfelstation zurückkehren und dort der Spielleitung die Antwort mitteilen.

!Wichtig! Die Fragekarten bleiben immer an Ort und Stelle liegen und werden nicht! mit zur Spielleitung genommen! Erst wenn das Team vollständig bei der Spielleitung eingetroffen ist und sich auf eine Antwort geeinigt hat, nimmt die Spielleitung die Antwort entgegen. Ist die Antwort richtig, würfelt das Team nochmals und darf die Augenzahl zur Nummer der eben beantworteten Fragekarte addieren. Das Ergebnis wird auf dem Laufzettel notiert und ist nun die Nummer der nächsten Fragekarte, die gesucht werden muss. War die Antwort falsch, würfelt das Team ebenfalls, muss aber die Augenzahl von der Nummer der eben beantworteten Fragekarte abziehen, um die Nummer der nächsten Frage zu bestimmen. Ein Beispiel: Ein Team, das die Frage Nr. 5 richtig beantwortet hat und nun eine drei würfelt, muss als nächstes die Frage Nr. 8 (= 5+3) suchen. Hätte das Team die Frage 5 falsch beantwortet, wäre die nächste Frage die Nr. 2 (= 5-3).

http://www.praxis-umweltbildung.de/mobilitaet_web.php

Gewonnen hat das Team, das als erstes die Fragekarte 30 erreicht und richtig beantwortet. Spielt man mit einer Zeitbegrenzung, gewinnt das Team, das am Ende die höchste Kartennummer richtig beantwortet hat.

Anregungen:
Das Spiel kann natürlich auch mit weniger oder mehr Fragen gespielt werden, je nach Inhalt und verfügbarer Zeit. Es empfiehlt sich, für die Spielleitung ein gewisses Areal (etwa 2 x 2m) als Würfelstation auszuweisen, in dem sich immer nur ein Team aufhalten darf. Um längere Wartezeiten zu vermeiden, kann man mit zwei Würfelstationen und zwei Spielleiter/innen spielen.
Das Spiel eignet sich gut, um auf spielerischer Art neu erworbenes Wissen aufzugreifen und zu verfestigen. Schwere Fragen können im Anschluss an das Spiel nochmals gemeinsam in der Gruppe besprochen werden.