

16 Kreativer Umgang mit Wissen

Ziel: **Selbstständigkeit, Kreativität und Teamfähigkeit entwickeln**

Klasse: **ab 6**

Zeit: **45–90 Min.**

Hinweise für die Lehrer/innen

Die Schüler/innen entwickeln in Kleingruppen (4–5 Personen) gemeinsam ein Spiel. Mögliche Themen können sein:

- Stoff der vergangenen Stunde
- Lektüre X
- Film Y
- Hausaufgaben
- Klassenfahrt
- Thema »Gewalt«
- Klassenklima
- »Wohlfühl-Schule«
- Zukunftspläne
- Freundschaft

Vorgehensweise: siehe »Anweisungen für die Schüler/innen«

Didaktischer Hintergrund: Verknüpfung von Wissen und Tun, von Wissensfrage und Aktivität, von »Spiel herstellen« und »Stoff lernen«.

Variante: Damit man einen Spielplan mehrfach benutzen kann, ist es auch möglich, die Fragen auf Karten zu schreiben und diese neben die Aktivitätskarten zu stapeln. Auf dem Spielplan steht dann an Stelle der konkreten Frage nur der Begriff »Siehe Fragekarte«.

Materialien: große Papierbögen/leere Poster, Würfel

Anleitungen für die Schüler/innen

1. Bildet Gruppen zu je vier bis fünf Spieler/innen und einigt euch auf ein Thema. Jede(r) von euch bekommt drei bis fünf leere Karten. Schreibt darauf je eine Aktivität (aber keine Wissensfrage!), die Bezug zum Thema haben kann oder nicht. (z.B.: »Hüpfte auf einem Bein um den Tisch!« – »Male das Profil deines Nachbarn!« – »Buchstabiere das Wort X!« ...).
2. Schreibt noch insgesamt fünf Karten mit Spielanweisungen, z.B.: Gehe fünf Felder vor/zurück; setze aus, überhole ...
3. Nehmt einen großen leeren Bogen Papier und schreibt das Thema in die Mitte. Markiert den Startpunkt und stellt eure Spielfiguren auf. Der erste Spieler würfelt und malt so viele Felder auf den Papierbogen, wie er Augen gewürfelt hat. Neben das zuletzt gemalte Feld schreibt er entweder eine Wissensfrage, die sich auf das Thema bezieht, oder er notiert »Spielanweisungskarte«. Jede(r) kommt dran, wodurch sich das Spiel von selbst weiterentwickelt. (Siehe als Beispiel umseitig »Thema Goethe«)
4. Anschließend kann das fertige Spiel mit dem Spiel einer anderen Gruppe ausgetauscht werden, sodass jede Gruppe ein neues Spiel hat.

Kreativer Umgang mit Wissen: Beispiel

