

Tiere erraten

Kompetenz: Beziehungsfähigkeit | Zielgruppe: Kinder & Jugendliche |

Notwendige Sprachkenntnisse: Hörverstehen, Sprechen

- Ziel des Spiels: Fragen stellen und anderen helfen, das Tier auf ihrem Rücken zu erraten
- Zeit: 15–30 Minuten (flexibel)
- **Gruppengröße:** 10 30 Schülerinnen und Schüler
- Platz: Ausreichend Platz, damit die Schülerinnen und Schüler sich frei bewegen können
- Material: Bilder von Tieren (2 Kopien von 18 Tieren, d. h. insgesamt 36 Bilder), Klebeband, Stoppuhr
- ✓ Vorbereitung: Tierbilder ausschneiden.

Spielregeln:

- Lassen Sie alle Schülerinnen und Schüler einen großen Kreis bilden.
- Kleben Sie ein Tierbild auf den Rücken einer jeden Person. Lassen Sie die Person das Bild nicht sehen.
- Die Schülerinnen und Schüler gehen durch den Raum und bitten andere, ihnen zu helfen, das Tier auf ihrem Rücken durch Fragen oder Darstellungen zu erraten. Die Fragen dürfen nur mit "Ja" oder "Nein" beantwortet werden.
- Wenn eine Person eine genauere Erklärung benötigt, nennen Sie ihr oder ihm einige Beispiele für Fragen wie etwa:
 - "Hat mein Tier lange Ohren?"
 - "Hat mein Tier einen Schnabel?"
 - "Macht mein Tier 'Muh'?"

- Die Schülerinnen und Schüler dürfen jeder Person nur eine Frage stellen.
- Schülerinnen und Schüler, die ihr Tier richtig erraten haben, entfernen das Bild von ihrem Rücken und helfen anderen, ihr Tier zu erraten.
- Die Schülerinnen und Schüler erhalten 15 Minuten Zeit (flexibel), um sich gegenseitig zu helfen, ihre Tiere zu erraten.
- Die ganze Klasse gewinnt, wenn alle ihr Tier zum Ende der 15 Minuten erraten haben.
- Das Spiel endet, sobald alle ihr Tier erraten haben.
- → Für ältere Schülerinnen und Schüler kann ein anderes Thema verwendet werden.
- → Teilen Sie die Botschaft des Spiels mit: "In diesem Spiel habt ihr auf lustige Weise gelernt, wie ihr anderen helfen könnt, damit alle das Spiel gewinnen können."
- Achten Sie darauf, Bilder von Tieren zu nehmen, die die Schülerinnen und Schüler alle kennen.

