



Zuhören und nachmachen

Kompetenz: Denkvermögen | **Zielgruppe:** Kinder & Jugendliche |
Notwendige Sprachkenntnisse: keine

🎯 **Ziel des Spiels:** Sich an alle Handlungen der Lehrkraft erinnern

🕒 **Zeit:** 30 Minuten (flexibel)

👥 **Gruppengröße:** 30 Schülerinnen und Schüler

📍 **Platz:** Bequeme Sitzplätze für 5 Teams; Ausreichend Platz, damit sich die Schülerinnen und Schüler bewegen können

✂️ **Material:** Stoppuhr, Tafel oder Papier, um die Punkte aufzuschreiben

✓ **Vorbereitung:**
Bereiten Sie die Tafel oder das Papier vor, um die Punktzahl zu notieren (siehe Beispiel der Wertungskarte auf der nächsten Seite), bereiten Sie die Spielsets vor (siehe Beispiel-Spielsets). Teilen Sie die Gruppe in Teams von je 5–6 Personen auf. Weisen Sie den Teams Namen wie Team A, Team B, Team C etc. zu.

➡️ Rufen Sie nach dem Ausführen des Spielsets „Los!“ und geben Sie Team A eine Minute Zeit, um sich an alle Aktionen der Lehrkraft zu erinnern und diese nachzuahmen.

➡️ Nun führen Sie ein anderes Spielset für Team B vor der ganzen Klasse aus.

➡️ Jedes Team erhält einen Punkt für jede Aktion, an die es sich korrekt erinnert.

➡️ Zählen Sie die Punkte am Ende und geben Sie das Siegerteam bekannt.

➡️ Teilen Sie die Botschaft des Spiels mit:

„In diesem Spiel habt ihr gelernt, zuzuhören, aufzupassen und euch verschiedene Aktionen zu merken. Diese Fähigkeiten schärfen euer Denkvermögen und helfen euch, besser zu lernen.“

➡️ Auf der folgenden Seite werden einige mögliche Spielsets beschrieben. Sie können diese Aktionen auch durch eigene Ideen ersetzen.

➡️ Sobald die Schülerinnen und Schüler mit dem Spiel vertraut sind, können Sie auch sie die Aktionen auswählen und ausführen lassen.

➡️ Passen Sie dieses Spiel an ältere Altersgruppen an, indem Sie die Schülerinnen und Schüler auffordern, sich die Aktionen in umgekehrter Reihenfolge zu merken und auszuführen.

➡️ Wenn Sie der Ansicht sind, dass es zu leicht oder zu schwer für Ihre Schülerinnen und Schüler ist, sich sechs Aktionen zu merken, können Sie die Anzahl der Aktionen in jeder Runde erhöhen oder reduzieren.

Spielregeln:

- ➡️ Hierbei handelt es sich um einen Wettkampf zwischen verschiedenen Teams.
- ➡️ Führen Sie ein Spielset für Team A vor der ganzen Klasse vor.
- ➡️ Die Schülerinnen und Schüler müssen sehr sorgfältig zusehen und sich alle ausgeführten Aktionen merken.



Runde 1

1. Hüpf 5-mal auf einem Bein!
2. Kratze dich an der Nase!
3. Gehe zu einer Schülerin/einem Schüler und tippe ihr/ihm auf die Schulter!
4. Nimm ein Buch (oder einen anderen Gegenstand im Klassenraum) und lege es auf deinen Kopf!
5. Versuche, mit dem Buch (oder einem anderen Gegenstand) auf deinem Kopf zu gehen!
6. Leg das Buch (oder den anderen Gegenstand) wieder zurück an seinen Platz!

Runde 2

1. Geh im Klassenraum umher!
2. Tippe einer Schülerin/einem Schüler auf die Schulter!
3. Springe in eine Ecke des Klassenraums!
4. Renn zurück in die Mitte des Klassenraums!
5. Führe einen kleinen Tanz auf!
6. Rufe „Juhuuu!“ und klatsche in die Hände!

Runde 3

1. Setz dich auf den Boden!
2. Tu so, als würdest du etwas essen!
3. Tu so, als würdest du Wasser trinken!
4. Steh auf, lege deine Hand auf dein Herz und singe eine Zeile eines Lieds!
5. Springe 3-mal auf und ab!
6. Lege dich auf den Boden und tu so, als würdest du schlafen!

Runde 4

1. Roll die Ärmel deines Hemds hoch!
2. Tu so, als würdest du einen schweren Gegenstand anheben und wieder absetzen!
4. Gehe 5 Schritte und tun so, als würdest du fallen!
5. Steh 3-mal auf und setze dich wieder hin!
6. Steh auf und versteck dich hinter einem Gegenstand oder einer Person!

Runde 5

1. Tu so, als würdest du in einen Spiegel schauen und dir die Haare kämmen!
2. Geh zu zwei Schülerinnen/Schülern und schüttle ihre Hände!
3. Ahme Tiergeräusche nach!
4. Schließe die Augen und gehe drei Schritte rückwärts!
5. Strecke dich wie ein Baum!
6. Setz dich und sage „Puh!“!

BEISPIEL-WERTUNGSKARTE

Runde	Team A	Team B	Team C	Team D	Team E
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Hinweise:

- ➔ Wenn Sie Schülerinnen und Schüler mit körperlichen Behinderungen in der Klasse haben, binden Sie sie in das Spiel ein, indem Sie Aktionen verwenden, die auch diese ausführen können. Wenn beispielsweise ein Kind mit beeinträchtigtem Sehvermögen zu Team B gehört, führen Sie Aktionen aus, die es hören kann (wie etwa 5-mal klatschen).

