

Vertretung
ab 11 Jahren

Marco Ringel

Fragen Fragen Fragen

Gesprächsanreize
für die

Vertretungsstunde

Impressum

Fragen, Fragen, Fragen
Gesprächsanreize für die Vertretungsstunde

1. Auflage
© 2024 Kallmeyer Lernspiele
Friedrich Verlag GmbH
Luisenstraße 9, 30159 Hannover
Alle Rechte vorbehalten

Autoren: Marco Ringel
Redaktion: Rebecca Gustke, Valerie Lange
Realisation: Friedrich Verlag GmbH, Hannover
Best.-Nr.: 13134
www.kallmeyer-lernspiele.de

Spielanleitung



So geht's:

- Ihr könnt zu zweit oder in der Gruppe spielen.
- Legt eine Fragenkarte in die Mitte. Diskutiert völlig frei über die Fragestellung.
- Ihr wisst bei der Diskussion der Frage nicht weiter? Dreht die Fragenkarte um: Auf der Rückseite findet ihr Impulse und Bonusfragen.
- Wenn ihr das Gefühl habt, alles gesagt zu haben, legt die nächste Fragenkarte in die Mitte.

Erweiterung:

- Zieht vor dem Spielen eine der Kommunikationskarten.
- Mit der Kommunikationskarte schlüpft ihr in eine neue Rolle: Vertretet ihr eure Meinung im Spiel zielorientiert oder fragend? Seid ihr Advocatus Diaboli, Utopist, Realist?
- Auf der Rückseite der Kommunikationskarte, die ihr gezogen habt, findet ihr Tipps für eure Rolle.
- Überlegt mithilfe der Regeln auf den Vorderseiten der Kommunikationskarten, was es bedeutet, eure Meinung in den unterschiedlichen Rollen zu vertreten.


Spielvarianten:

Talkshow


- Ihr könnt zu dritt oder in einer größeren Gruppe spielen.
- Stellt euch vor ihr seid Gäste in einer Talkshow. Einer oder eine von euch übernimmt die Moderation der Show.
- Diese Person zieht eine Fragenkarte.
- Er oder sie liest die Impulse und Bonusfragen auf der Rückseite.
Achtung: Noch nicht vorlesen!
- Dann liest der Moderator oder die Moderatorin die Frage auf der Vorderseite laut vor.
- Alle anderen Mitspielenden sind die Gäste der Talkshow. Sie beantworten die Frage und diskutieren über die Antworten.
- An passenden Stellen in der Diskussion streut der Moderator oder die Moderatorin die Impulse und Bonusfragen in die Diskussion ein.
- Wenn die Diskussion abebbt, ist die erste Show vorbei.
- Eine neue Show startet! Gebt die Rolle der Moderatorin oder des Moderators im Uhrzeigersinn weiter und beginnt von vorn.

Erweiterung:

- Zieht vor dem Spielen eine der Kommunikationskarten.
- Mit der Kommunikationskarte schlüpft ihr in eine neue Rolle: Vertretet ihr eure Meinung im Spiel zielorientiert oder fragend? Seid ihr Utopist oder Realist?

- Auf der Rückseite der Kommunikationskarte, die ihr gezogen habt, findet ihr Tipps für eure Rolle.
 - Überlegt mithilfe der Regeln auf den Vorderseiten der Kommunikationskarten, was es bedeutet, eure Meinung in den unterschiedlichen Rollen zu vertreten.
- 

Wem gehört die Antwort?

- Ihr könnt in einer großen Gruppe oder mit der ganzen Klasse spielen.
 - Teilt die Fragekarten reihum unter den Spielenden aus, bis alle eine haben.
 - Jeder und jede von euch braucht jetzt zusätzlich eine Karteikarte (DIN A6).
 - Auf diese schreibt ihr die Frage, die auf der Karte steht, die ihr bekommen habt. Alle Spielenden haben nun also ihre ganz eigene Fragenkarte gestaltet.
 - Denkt allein darüber nach, was diese Frage für euch bedeutet.
 - Dreht eure Karteikarte um und beantwortet auf der Rückseite die Frage.
Achtung: Ihr habt nur den Platz auf dieser Karte. Passt auf, dass niemand sieht, was ihr schreibt. Ihr dürft keine Informationen zu eurer Person geben.
 - Sammelt alle Karteikarten ein und mischt sie durch.
 - Bestimmt eine Person, die eine Karteikarte zieht.
 - Er oder sie liest zuerst die Frage und dann die Antwort darauf vor.
Es macht nichts, wenn er oder sie die eigene Karte zieht.
 - Wem gehört die Antwort?
Der Vorleser oder die Vorleserin wirft die Karte in die Luft. Das ist das Signal! Zeigt jetzt alle gleichzeitig auf die Person, von der ihr annehmt, dass sie die Karte geschrieben hat.
 - Alle dürfen mitraten: Wer richtig rät, erhält einen Siegpunkt.
 - Die Person, die vorgelesen hat, bestimmt einen Mitspieler oder eine Mitspielerin, der oder die die nächste Karte vorliest.
 - Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.
- 

Didaktische Hinweise für Lehrkräfte:

- Sie können die Karten zufällig zur Partner- oder Gruppenarbeit verteilen oder gezielt aus den unterschiedlichen Kategorien auswählen (Umwelt & Klima, Digitalisierung, Wirtschaft & Finanzen, Kreativität und Zukunft & Beruf, Demokratie).
 - Jede Kategorie enthält neun Fragen, sodass die Gruppen die gleiche oder unterschiedliche Kategorien bearbeiten können.
 - Eine Besonderheit dieses Spiels sind die Kommunikationskarten. Sie können diese als Ergänzung zu der Standardspielvariante (unter „So geht's“) und der Spielvariante „Talkshow“ einsetzen. Die Diskutierenden vertreten dabei ihre Meinung, tun dies jedoch unter Einhaltung eines besonderen Kommunikationsmusters. Sie sollten diese Spielerweiterung sowie die Kommunikationskarten vor dem Spielen mit Ihren Schüler:innen besprechen.
- 