

Ratespiel: „Sag's anders“

Lernziel	Wiederholung und Festigung von erworbenem Fachwortschatz
Kurzbeschreibung	Die Teilnehmer sollen Begriffe erläutern, ohne diese selbst oder bestimmte, thematisch verwandte Begriffe zu verwenden. Die Aufgabe der Mitspieler besteht darin, die gesuchten Begriffe in einer möglichst kurzen Zeit zu erraten. Es treten dabei jeweils zwei Teams gegeneinander an.
Teilnehmerzahl:	mindestens 6- Personen (3 Personen pro Team)
Spielzeit:	variabel: (20-60 Min.) beim ersten Einsatz des Spiels zusätzlich 10 Minuten für die Erklärung der Regeln
Vorbereitungszeit:	abhängig von der Gruppenstärke, bei Kleingruppen ca. 10 Min.
Vorbereitungsarbeiten:	Kopieren und Ausschneiden des Spielmaterials
Erforderliches Material	- 1 Uhr pro Team - DIN A 4 Papier zum Ausdrucken - 1 Blatt Papier und 1 Stift pro Team zur Notierung des jeweiligen Spielstandes

Hinweise zur Vorbereitung

- Aus dem Spielmaterial zu den verschiedenen Themenbereichen die geeigneten Seiten zusammenstellen, ausdrucken und ausschneiden. Einfacher zu erläuternde Begriffe befinden sich bei den einzelnen Themensets meist auf den vorderen Seiten.
- Zwei Teams erhalten je ein Kartenset. Jedes Kartenset sollte mindestens 75 Karten enthalten.
- Um den Arbeitsaufwand - das Ausschneiden des Spielmaterials - in Grenzen zu halten, kann man das zusammengestellte Spielmaterial auch auf unterschiedlich farbiges Papier ausdrucken und im Verlauf des Spiels die Karten der Gruppen austauschen.
- (Bei 2 Spielgruppen mit je zwei Teams z.B. die Hälfte der Karten auf rotem, die andere Hälfte auf grünem Papier ausdrucken, bei 3 Spielgruppen entsprechend je ein Drittel der Karten auf rotem, auf grünem oder auf blauem Papier usw.)
- Bei mehrmaliger Durchführung des Spiels empfiehlt es sich, die Kopien des Spielmaterials zunächst auf Hartkarton zu kleben, ggf. mit Laminierfolie zu überziehen und dann auszuschneiden.



Ratespiel: „Sag's anders“

Hinweise zur Spieldurchführung

Variante A

- Die Klasse wird in zwei Teams (A und B) geteilt.
- Der Stapel mit den Begriffskarten wird verdeckt auf den Lehrertisch gelegt.
- Ein Spieler von Team A und ein Spieler von Team B setzen sich an den Lehrertisch.
- Der Spieler von Team A nimmt eine Karte vom Stapel und versucht den fettgedruckten Begriff zu umschreiben, ohne dabei die drei weiteren auf der Karte angegebenen Begriffe oder Bestandteile des fettgedruckten Begriffs zu verwenden. Der neben ihm sitzende Spieler von Team B achtet darauf, dass Spieler A wirklich keinen der auf der Spielkarte befindlichen Begriffe gebraucht und auch keine Handbewegungen oder Geräusche macht, die den Mitspielern das Erraten des Begriffs erleichtern.
- Ziel von Team A ist es, innerhalb von 120 Sekunden so viele Begriffe wie möglich zu erraten.
- Spieler A kann jederzeit die Erklärung eines Begriffs abbrechen, wenn seine Gruppe das gesuchte Wort nicht errät oder wenn ihm selbst das Wort nicht bekannt ist. (Es ist jedoch sinnvoll, die Zahl der Begriffskarten, die einfach beiseite gelegt werden dürfen, je nach Schwierigkeit des Kartensets auf 2 bis 3 pro Spielrunde zu begrenzen.) ***
- Für jeden erratenen Begriff erhält die Gruppe A einen Punkt.
- Der Spielleiter (Lehrer) achtet auf die Einhaltung der Spielzeiten und notiert die in den einzelnen Spielrunden erzielten Punktzahlen.
- Wenn dem Spieler A doch eines der auf der Spielkarte befindlichen Begriffe herausrutscht und der kontrollierende Spieler von Team B dies bemerkt, ist die Spielrunde für die Gruppe A sofort beendet und die Gruppe B ist an der Reihe.
- Der vormalige Kontrolleur aus der Gruppe B umschreibt nun die Begriffe, der Spieler aus Gruppe A, der zuvor seinen Spielern die Begriffe erläuterte, wird zum Kontrolleur. Danach kommt dann ein neues Zweierpärchen aus Team A und B an die Reihe.
- Gewonnen hat das Team, das nach einer zuvor festgesetzten Spielzeit die meisten Punkte hat, wobei darauf zu achten ist, dass beide Teams die gleiche Anzahl von Spielrunden erhalten.

Variante B

- Um die Redezeit der einzelnen Kursteilnehmer zu erhöhen, können auch mehrere Spielgruppen à 2 Teams gebildet werden.
- Die Rolle des Spielleiters, der auf die Einhaltung der Spielzeiten achtet, wechselt dabei bei jeder Spielrunde. Spielleiter ist jeweils ein Teilnehmer aus dem Team, das auch den Kontrolleur stellt.
- Um evtl. Streitigkeiten zwischen den Gruppen vorzubeugen, können auch ein Spieler aus Team 1 und einer aus Team 2 gemeinsam auf die Zeit achten. In diesem Fall sollte jedes Team aber aus mindestens 4 Spielern bestehen.

*** Karten mit Begriffen, die nicht erraten werden konnten oder unbekannt waren, sollten auf einen gesonderten Haufen an die Seite gelegt werden, so dass die Begriffe nach Beendigung des Spiels vom Lehrer noch einmal erklärt werden können.

