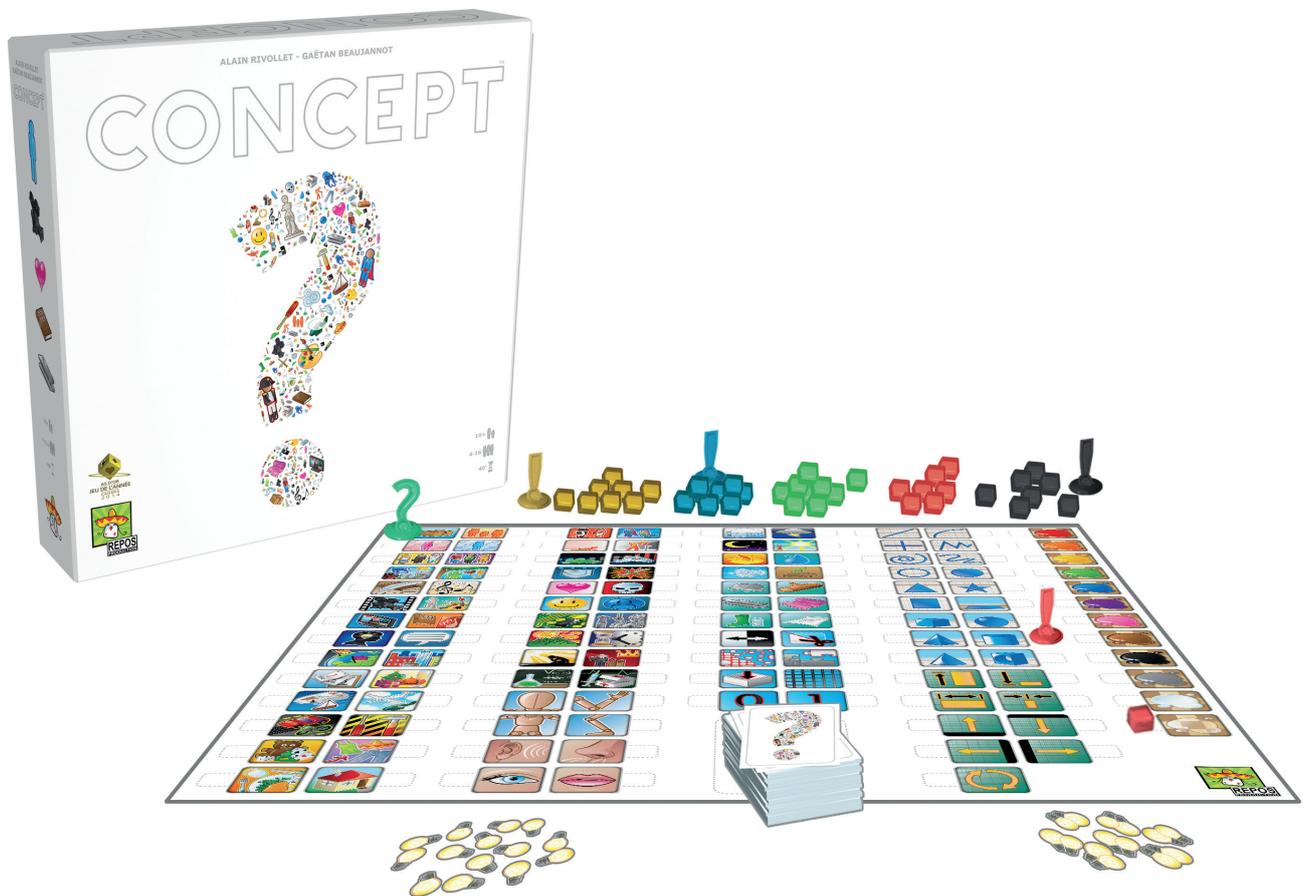


- Bildungsleitfaden für Schulen -

CONCEPT™



**SPIELERISCH LERNEN MIT
CONCEPT**



*Sind Sie Lehrer*In, Dozent*In oder Übungsleiter*In und suchen nach einem Hilfsmittel, das Ihre Lerngruppe zur Kommunikation über verschiedenste Themengebiete anregt?*

*Dann ist das Spiel **CONCEPT** perfekt für Sie!*



| | |
|--|-------|
| Vorwort | S. 4 |
| Ein kurzer Spielüberblick | S. 5 |
| Pädagogische Vorteile des Spiels | S. 7 |
| I. Ein Spiel zur Entwicklung der Intelligenzen | |
| II. Ein Spiel zur Entwicklung übergreifender Fähigkeiten | |
| III. Ein Spiel zur Entwicklung spezifischer Fähigkeiten | |
| SICH (BESSER) KENNENLERNEN | S. 11 |
| • Selbstporträt | |
| • Gruppenporträts | |
| KREATIVITÄT FÖRDERN | S. 14 |
| • Ein Hauch Poesie | |
| • Erzähl' mir eine Geschichte! | |
| • Je kürzer, desto besser | |
| • Beschreib mir ein Bild! | |
| WISSEN VERTIEFEN | S. 19 |
| • VIP-Ausstellung | |
| • Was ist das? | |
| • Synonyme | |
| • Keine Fehler machen! | |
| Links und Quellenangaben | S. 24 |
| Anhang | S. 25 |

Vorwort



Das Spiel **CONCEPT** wurde 2013 entwickelt. Schon kurze Zeit später war das Familienspiel unter Gelegenheits- und Vielspielern sehr erfolgreich und wurde weltweit mit acht Preisen ausgezeichnet.

Wir sind überzeugt, dass **CONCEPT** (und Gesellschaftsspiele im Allgemeinen) auch über den spielerischen Aspekt hinaus ein unabkömmliches Hilfsmittel für Lehrende ist.

Wir werden Ihnen die pädagogischen Vorteile sowie die Fähigkeiten, die es fördert, vorstellen.

In diesem Leitfaden zur praktischen Anwendung werden wir verschiedene Wege aufzeigen, wie das Spiel im Klassenzimmer und in großen Gruppen verwendet werden kann.

Außerdem stellen wir Ihnen eine Reihe von Übungen vor, mit deren Hilfe Sie aus **CONCEPT** Ihren Nutzen ziehen können. Diese sind in drei Themenblöcke unterteilt, die sich nach bestimmten Zielen richten:

- THEMA 1: **SICH (BESSER) KENNENLERNEN**
- THEMA 2: **KREATIVITÄT FÖRDERN**
- THEMA 3: **WISSEN VERTIEFEN**

All diese Übungen können unabhängig voneinander durchgeführt werden und auf Ihre Ziele und Bedürfnisse oder die Ihrer Gruppe angepasst werden.

Zögern Sie nicht, sich weitere Übungen zu überlegen, da diese Liste nur eine kleine Auswahl darstellt.

Mit spielerischen Grüßen

Repos Production



Ein kurzer Spielüberblick



Dank **CONCEPT** müssen Sie nicht mehr sprechen, um sich **auszudrücken!** Erklären Sie Hunderte von Gegenständen, Personen und Titeln, indem Sie verschiedene Piktogramme miteinander kombinieren.

1 Ein Team zieht eine Karte und sucht ein Wort aus, das das andere Team erraten muss.

2 Das Team nimmt das Hauptkonzept **?** und platziert es auf einem Piktogramm des Spielplans.

3 Das Team benutzt die Würfel derselben Farbe, um Hinweise zu geben.

4 Nun muss das andere Team raten!



Autoren

Alain Rivollet und Gaëtan Beaujannot



Spieleranzahl

Für 4 bis 40 und mehr Spieler*Innen!



Spieldauer

30 Minuten und mehr



Concept hat eine Vielzahl von Auszeichnungen gewonnen, einschließlich des **As d'or** im Jahr 2014, der das beste Spiel des Jahres in Frankreich auszeichnet.

Einige Beispiele für Concept

Sie können *Concept* verwenden, um sich zu vergewissern, dass Ihre Lerngruppe Konzepte wie die Lunge oder historische Ereignisse bzw. Personen wie Hannibal oder Gutenberg kennt.

Concept hilft dabei zu überprüfen, ob die Mitglieder der Lerngruppe es schaffen, eine Idee in einem Konzept zu vermitteln, die dann erraten werden muss. Dafür müssen die Spielenden das Konzept in charakteristische Merkmale zerlegen und dadurch definieren.



Pädagogische Vorteile des Spiels



Durch die auferlegten Regeln und die Beziehungen zwischen den Spielenden begünstigen Gesellschaftsspiele die zunehmende Aneignung von Bereichen, welche die Essenz von Wissen, Fähigkeiten und Kultur darstellen.

Im schulischen Rahmen sind Spiele, die als Hilfsmittel zum Lernen verwendet werden, eine effiziente pädagogische Methode, um zur Entwicklung eines Menschen beizutragen, während beim Lernen einer Sprache das Denkvermögen sowie die Kommunikation effektiver unterstützt wird.

Im Unterricht kann genau das der Auslöser sein, der die Aufmerksamkeit der Lerngruppe verstärkt, zur Motivation anregt sowie diese Motivation während der Übungen aufrechterhält. Es kann auch als Gedächtnisstütze für bereits erworbenes Wissen dienen oder als Lernhilfe für Wissen, das gegenwärtig erarbeitet wird.

I. Ein Spiel zur Entwicklung der Intelligenzen¹

Nach Howard GARDNERS Theorie der multiplen Intelligenzen entwickeln alle Menschen im Leben **8 verschiedene Intelligenzen**, die bei unterschiedlichen Personen verschieden stark ausgeprägt sind:

- 1. Logisch-mathematische Intelligenz:**
diejenigen, die gerne Rätsel lösen und sich mit Logikspielen beschäftigen, rechnen usw.
- 2. Sprachlich-linguistische Intelligenz:**
diejenigen, die gerne sprechen, lesen, Geschichten schreiben, debattieren usw.
- 3. Bildlich-räumliche Intelligenz:**
diejenigen, die gerne malen, zeichnen, Diagramme erstellen usw.
- 4. Körperlich-kinästhetische Intelligenz:**
diejenigen, die gerne tanzen, Sport machen, Geräte bedienen, Dinge reparieren, basteln usw.
- 5. Musikalisch-rhythmische Intelligenz:**
diejenigen, die gerne Musik machen, singen, Musikinstrumente spielen, Rhythmen erkennen usw.
- 6. Naturalistische Intelligenz:**
diejenigen, die an der Natur (Flora und Fauna) und Ökologie interessiert sind, die gerne gärtnern usw.
- 7. Intrapersonale Intelligenz:**
diejenigen, die sich gut selbst reflektieren können (Stärken und Schwächen).
- 8. Interpersonale Intelligenz:**
diejenigen, die gerne Aufgaben im Team lösen, Empathie für andere zeigen usw.

¹. Vielen Dank an Renaud KEYMEULEN für seine Theorie über Kennzeichen der multiplen Intelligenzen

Die logisch-mathematische und sprachlich-linguistische Intelligenz werden schulische Intelligenzen genannt, da sie hauptsächlich in Schulen verwendet werden.
Spielen ermöglicht den Lehrenden auch andere Intelligenzen der Lerngruppe anzuvisieren oder weiterzuentwickeln.

Für Bildungsinstitute ist das Spiel **CONCEPT** interessant, da es für viele Intelligenzen geeignet ist:

- Gruppenmitglieder, die sensibler auf die **logisch-mathematische** oder **sprachlich-linguistische** Intelligenzen reagieren, werden sich wohler fühlen, da diese Intelligenzen die Quintessenz des Spiels sind.
- Diejenigen, deren **interpersonale** Intelligenz weiterentwickelt ist, werden das Spielen in einer Gruppe zu schätzen wissen und sich für ein gemeinsames Ziel einsetzen.
- Personen, die ihre **naturalistische** Intelligenz weiterentwickelt haben, werden es einfacher haben, die Konzepte, die mit der Natur verknüpft sind, zu erraten (bzw. abzubilden).
- Diejenigen, die sich mit der **intrapersonalen** Intelligenz wohlfühlen, werden dank ihrer mentalen Repräsentationen Informationen leichter zusammentragen.
- Für diejenigen mit einer **bildlich-räumlichen** Veranlagung sind der Spielplan, die Figuren und die Piktogramme ansprechende Unterstützungen, die ihre Motivation fördern werden.

Die einzige Intelligenz, die während einer Partie **CONCEPT** nicht direkt angesprochen wird, ist die musikalisch-rhythmische Intelligenz.

II. Ein Spiel zur Entwicklung übergreifender Fähigkeiten

- Stärkt das Vokabular.
- Erleichtert den mündlichen Ausdruck.
- Fördert die Kommunikation innerhalb einer Gruppe.
- Ermutigt Gruppenmitglieder, die Probleme im Zusammenhang mit bestimmten multiplen Intelligenzen haben.
- Regt dazu an, eine Idee kurz zusammenzufassen.
- Fördert logische Argumentation.
- Unterstützt das Formulieren von Thesen.
- Übt deduktive Argumentation.
- Trainiert das Kurzzeitgedächtnis.
- Hilft Schüchternheit zu überwinden.
- Jeder nimmt einen Platz in einer Gruppe ein.
- Fördert die Vorstellungskraft und Kreativität der Lerngruppe.
- Steigert die Reflexionsgeschwindigkeit und die des Gehirns.
- Weckt das Interesse an Kultur.

Das Spielen in bedürfnisorientierten Gruppen² ermöglicht den Lehrenden,

- die gelernten Lektionen zu differenzieren,
- das Selbstbewusstsein der Gruppenmitglieder auszubauen,
- spezifische Lerninhalte anzustreben und
- Bindungen in der Lerngruppe zu stärken.

Außerdem ermöglicht es den Gruppenmitgliedern,

- sich gegenseitig zu helfen, um zusammen das Ziel zu erreichen und gegenseitigen Respekt zu lernen,
- positive Kommunikation mit anderen zu verbessern,
- die Gruppendynamik zu fördern,
- durch das Gewinnen und Verlieren als Gruppe die auferlegten Regeln besser zu verstehen und zu akzeptieren,
- die anderen Mitglieder nicht als gegnerisches, sondern als verbündetes Team zu sehen,
- die Entwicklung jedes einzelnen Individuums zu akzeptieren und
- die Beziehungen untereinander zu bereichern.

2. Eine solche Gruppe ermöglicht es Lehrenden, die Gruppenmitglieder so einzuteilen, dass ihre spezifischen pädagogischen Bedürfnisse beachtet werden und nicht ihre Lehrstufe.

III. Ein Spiel zur Entwicklung spezifischer Fähigkeiten



In der deutschen Sprache:

- Das Lese- und Hörverständnis kann an die Kommunikationsbedürfnisse angepasst werden.
- Die richtige Verwendung von Vokabeln kann von den Lehrenden verdeutlicht und vorgeführt werden.
- Die Beherrschung des Leseflusses eines Textes kann demonstriert werden.
- Definitionen können besser verstanden werden.
- Das Zusammenspiel zwischen verbalen und nonverbalen Kommunikationselementen wird besser verstanden und gefördert.
- Nonverbale Kommunikationsmethoden werden benutzt und identifiziert.



In der Mathematik:

- Bestimmte geometrische Formen werden erkannt, charakterisiert und definiert.
- Spezifisches mathematisches Vokabular kann eingebunden werden.



In den Naturwissenschaften:

- Der Name eines Tieres, eines Konzeptes oder eines Phänomens kann anhand von Hinweisen gefunden werden.



In den Fremdsprachen:

- Das Vokabular von Fremdsprachen kann erweitert und geübt werden.



In der Kunst:

- Spezifisches Vokabular aus dem Kunstbereich kann eingebunden werden.
- Werke von verschiedenen Künstler*Innen können beschrieben werden.



In der Geografie und Geschichte:

- Ein Konzept einer bestimmten Zeit (Reisen, Telekommunikation, Gesellschaftsorganisation usw.) kann identifiziert und charakterisiert werden.
- Menschen, die in einer bestimmten Epoche gelebt haben, können identifiziert werden.

CONCEPTTM

SICH (BESSER) KENNENLERNEN

Um das neue Jahr in der richtigen Stimmung zu beginnen oder um sich besser kennenzulernen,
gibt es nichts Besseres, als gemeinsam zu spielen.

„Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen, als im Gespräch in einem Jahr.“

Platon, Griechischer Philosoph des 5. Jahrhunderts v. Chr.

SELBSTPORTRÄT

Eine Übung zu Beginn des Jahres

Diese Übung ist ideal zu Beginn des Jahres oder wenn sich Gruppenmitglieder noch nicht kennen.

Material: Der Spielplan und die Figuren von **Concept**

Ziel: Sich mithilfe der Piktogramme des Spiels vorstellen.

Ablauf:

1. Die Gruppenmitglieder versuchen sich nur mithilfe der zur Verfügung stehenden Piktogramme und Figuren zu beschreiben.
2. Die Gruppenmitglieder müssen sich durch das Spiel den anderen „vorstellen“. Dabei haben sie die Kontrolle über die Informationen, die sie den anderen mitteilen. Dadurch ergibt sich ein Gesamtbild einer Person, das Facetten zeigt, welche die anderen vorher noch nicht kannten (z. B. Talente, Hobbys usw.).

Hinweise:

- Diese Übung ist für jedes Alter und jedes Fach geeignet.
- Die Eigenschaft, mit der ein Gruppenmitglied anfängt, sagt viel über ihn/sie aus.

| 8-10 Jahre | 10-12 Jahre | 12-14 Jahre | 14-16 Jahre | 16-18 Jahre |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |



Geeignet



Nicht empfohlen

GRUPPENPORTRÄTS

Material: Der Spielplan und die Figuren von **Concept**, Schreibmaterial für die Lehrperson

Ziel: Mithilfe der Piktogramme des Spiels ein Gruppenmitglied vorstellen.

Ablauf:

1. Die Lehrperson schreibt die Namen der Gruppenmitglieder auf kleine Papierstreifen.
2. Jedes Gruppenmitglied zieht einen zufälligen Streifen.
3. Die Gruppenmitglieder überlegen sich, wie sie diese Person beschreiben können.
4. Ein Gruppenmitglied beginnt damit, die Figuren zu platzieren.
5. Die anderen versuchen herauszufinden, wer sich hinter den Piktogrammen verbirgt.
6. Wer richtig rät, darf als Nächstes eine Person beschreiben und erraten lassen.

Hinweise:

- Diese Übung ist für jedes Alter und jedes Fach geeignet.
- Den Gruppenmitgliedern muss deutlich gemacht werden, dass sie einen freundschaftlichen Umgang miteinander pflegen sollen, um jede Form von Mobbing zu vermeiden.

| 8-10 Jahre | 10-12 Jahre | 12-14 Jahre | 14-16 Jahre | 16-18 Jahre |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |



Geeignet



Nicht empfohlen

CONCEPTTM

KREATIVITÄT FÖRDERN

Manchmal kann man durch äußere, unerwartete Hilfsmittel wie dieses Spiel auf einfache Art Kreativität fördern.

„Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt.
Phantasie aber umfasst die ganze Welt.“

Albert Einstein, Physiker des 20. Jahrhunderts

EIN HAUCH POESIE

Material: Der Spielplan und die Figuren von **Concept**

Ziel: Ein Gedicht / eine kurze Geschichte schreiben und dabei Piktogramme integrieren.

Ablauf:

1. Die Lehrperson wählt 5 Piktogramme und markiert sie mit den Figuren.
2. Die Gruppenmitglieder schreiben ein Gedicht / eine kurze Geschichte und integrieren dabei diese Symbole.
3. Die Textlänge kann abhängig von den Anforderungen der Lehrperson und den Fähigkeiten der Lerngruppe variieren.

Varianten + Hinweise:

- Diese Übung ist für jedes Alter und jedes Fach geeignet.
- Die Lehrperson begrenzt die Anzahl der ausgewählten Piktogramme, die verwendet werden dürfen.
- Die Lerngruppe wählt die Piktogramme selbst aus.

| 8-10 Jahre | 10-12 Jahre | 12-14 Jahre | 14-16 Jahre | 16-18 Jahre |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |



Geeignet



Nicht empfohlen

ERZÄHL' MIR EINE GESCHICHTE!

Material: Den Spielplan, die Figuren und die Würfel von **Concept**

Ziel: Eine Geschichte erzählen und dabei Piktogramme integrieren.

Ablauf:

1. Die Lehrperson lässt ein Gruppenmitglied die Figur und 2 Würfel derselben Farbe auf dem Plan platzieren.
2. Vier weitere Gruppenmitglieder platzieren je 1 Figur und 2 Würfel einer anderen Farbe.

 Grün stellt die Anfangssituation der Geschichte dar.

 Blau stellt ein Problem dar.

 Rot stellt eine Aktion dar.

 Gelb stellt die Auflösung des Problems dar.

 Schwarz stellt die Endsituation dar.

3. Jedes Gruppenmitglied schreibt eine Geschichte und integriert dabei diese Elemente in beliebiger Reihenfolge, solange es sich an die obige Liste hält.
4. Die Textlänge kann abhängig von den Anforderungen der Lehrperson und der Fähigkeiten der Lerngruppe variieren.

Varianten:

- Die Lehrperson kann die in Schritt 2 verwendbaren Piktogramme eingrenzen oder selbst welche wählen.
- Die Lerngruppe kann die Geschichte gemeinsam erzählen.
- Die Geschichte kann auch mündlich statt schriftlich erzählt werden.
- Lerngruppen höherer Stufen kann auch ein bestimmtes Genre vorgegeben werden (Noir, Fantasy, Science-Fiction, Historisch usw.).

| 8-10 Jahre | 10-12 Jahre | 12-14 Jahre | 14-16 Jahre | 16-18 Jahre |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |



Geeignet



Nicht empfohlen

JE KÜRZER, DESTO BESSER

Material: Das Spiel *Concept*

Ziel: Das Team mit den wenigsten Punkten sein.

Ablauf:

1. Die Lehrperson unterteilt die Lerngruppe in 3er- oder 4er-Teams, wobei 4er-Teams ideal sind.
2. Es wird eine Concept-Karte gezogen und ein Begriff davon ausgewählt.
3. Die Teams müssen nun den gesuchten Begriff mit möglichst wenigen Piktogrammen beschreiben.
4. Jedes Team hat 2 Minuten Zeit, um gemeinsam die passenden Piktogramme auszuwählen.
5. Dann stellt jedes Team seine Beschreibung des Begriffs vor. Die Lehrperson entscheidet, ob die Beschreibung verständlich ist, und das Team erhält so viele Punkte, wie es Piktogramme verwendet hat.
6. Um das Team zu bestimmen, das gewonnen hat, werden am Ende einfach alle Punkte addiert. Die Übung sollte über mehrere Runden gespielt werden.

Varianten + Hinweise:

- Diese Übung ist für jedes Alter und jedes Fach geeignet.
- Bestens geeignet für Unterricht, in dem es um Kurzdefinitionen geht, z. B. von geometrischen Formen.
- Die Lehrperson kann die Länge der Übung selbst bestimmen.

| 8-10 Jahre | 10-12 Jahre | 12-14 Jahre | 14-16 Jahre | 16-18 Jahre |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |



Geeignet



Nicht empfohlen

BESCHREIB MIR EIN BILD!

Material: Das Spiel **Concept**, Gemälde oder Zeichnungen, eine Stoppuhr

Ziel: Als Erstes mithilfe der Hinweise ein Bild identifizieren.

Ablauf:

1. Die Lehrperson zeigt der Lerngruppe die Bilder.
2. Ein Gruppenmitglied wählt im Geheimen eines dieser Bilder aus.
3. Dieses Gruppenmitglied versucht mithilfe des Spiels das Bild so zu beschreiben, dass die anderen es innerhalb von 3 Minuten erraten können.
4. Sobald ein Gruppenmitglied das Bild richtig erraten hat, ist es als Nächstes dran und sucht das nächste Bild zum Erraten aus.

Variante:

- Es können auch Bilder von Personen verwendet werden (siehe S.20 „VIP-AUSSTELLUNG“).

| 8-10 Jahre | 10-12 Jahre | 12-14 Jahre | 14-16 Jahre | 16-18 Jahre |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |



Geeignet



Nicht empfohlen

CONCEPT™

WISSEN VERTIEFEN

„Spiele, damit du ernst sein kannst.“

Aristoteles, Griechischer Philosoph des 4. Jahrhunderts v. Chr.

VIP-AUSSTELLUNG

Material: Das Spiel **Concept**, Bilder oder Fotos von berühmten Persönlichkeiten oder Charakteren, eine Stoppuhr

Ziel: Die prominente Person als Erstes innerhalb von 3 Minuten erraten.

Ablauf:

1. Die Lehrperson zeigt der Lerngruppe die Berühmtheiten.
2. Ein Gruppenmitglied wählt im Geheimen eine dieser Personen und versucht mithilfe des Spiels das Bild so zu beschreiben, dass die anderen es innerhalb von 3 Minuten erraten können.
3. Sobald ein Gruppenmitglied die Berühmtheit richtig erraten hat, ist es als Nächstes dran und sucht die nächste Person zum Erraten aus.
4. Falls niemand innerhalb von 3 Minuten die richtige Lösung gefunden hat, gibt es zwei Möglichkeiten:
 - Weiterspielen, ohne auf die Zeit zu achten, oder
 - das Gruppenmitglied wechseln, welches das Bild beschreibt, und die Runde beenden.

Varianten:

- Es können auch Bilder von anderen Personen verwendet werden.
- Die Lerngruppe kann auch ihre Lehrperson die gesuchte Person raten lassen.
- Die Lerngruppe hat eine Liste von 100 Personen zur Verfügung.
- Die Lehrperson kann die Ratezeit selbst bestimmen.

| 8-10 Jahre | 10-12 Jahre | 12-14 Jahre | 14-16 Jahre | 16-18 Jahre |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |



Geeignet



Nicht empfohlen

WAS IST DAS?

Diese Übung ist geeignet für Gruppen, die das Spiel nicht kennen oder Probleme mit Vokabeln haben.

Material: Der Spielplan von *Concept*

Ziel: Entdecken, welche Wörter sich hinter den Piktogrammen verbergen können.

Ablauf:

1. Die Lehrperson unterteilt die Lerngruppe in 4er-Teams.
2. Die Lerngruppe schaut sich die Piktogramme an.
3. Mithilfe eines Dokuments (siehe Anhang 1 bis 4) versuchen die Teams, Begriffe zu bestimmen, für die jedes Piktogramm stehen könnte (Dauer etwa 15 Minuten).
4. Nach diesem Zeitraum versammeln sich die Teams wieder und tragen an der Tafel eine gemeinsame Begriffsliste zusammen.
5. Mit dieser Übung kann die Lerngruppe ihr Vokabular weiterentwickeln und das Spiel individualisieren.

Varianten + Hinweise:

- Die Lehrperson kann die Piktogramme auf 4 (oder mehr, je nach Gruppengröße) Tische verteilen und die Teams teilen sich auf, um sich an jedem Tisch ein Begriff pro Piktogramm auszudenken.
- Die Lehrperson kann die Piktogramme auch im Raum aufhängen und die Teams denken sich für Piktogramme ihrer Wahl einen Begriff aus.
- Ist auch ideal für Gruppenmitglieder, die keine Probleme beim Vokabellernen haben.
- Mithilfe dieser Übung kann ein gemeinsames Wörterbuch entwickelt werden.

| 8-10 Jahre | 10-12 Jahre | 12-14 Jahre | 14-16 Jahre | 16-18 Jahre |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |



Geeignet



Nicht empfohlen

SYNONYME

Material: Der Spielplan von **Concept**, Schreibmaterial

Ziel: Die meisten Verben finden, die hinter den Piktogrammen stehen könnten.

Ablauf:

1. Die Lehrperson unterteilt die Lerngruppe in 4er-Teams.
2. Die Lerngruppe schaut sich die Piktogramme an.
3. Dann sollen die Teams möglichst viele Verben für die Piktogramme auf dem Spielplan finden.

Varianten + Hinweise:

- Die Lehrperson kann den Teams ein Zeitlimit geben: Wer findet in 5 Minuten die meisten Verben?
- Die Verben können nach Teams sortiert werden (Verben von Team 1, Verben von Team 2 usw.).
- Die Lehrperson kann die Piktogramme auf 4 (oder mehr, je nach Gruppengröße) Tische verteilen und die Teams teilen sich auf, um sich an jedem Tisch einen Begriff pro Piktogramm auszudenken.
- Die Lehrperson kann die Piktogramme auch im Raum aufhängen und die Teams denken sich für Piktogramme ihrer Wahl einen Begriff aus.
- Ist auch ideal für Gruppenmitglieder, die keine Probleme beim Vokabellernen haben.

| 8-10 Jahre | 10-12 Jahre | 12-14 Jahre | 14-16 Jahre | 16-18 Jahre |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |



Geeignet



Nicht empfohlen

KEINE FEHLER MACHEN!

Material: Das Spiel **Concept**, Schreibmaterial

Ziel: Eine Definition zu schreiben und dabei die wenigsten Fehler machen.

Ablauf:

1. Ein Gruppenmitglied wählt einen Begriff von einer Concept-Karte aus und versucht, ihn mithilfe des Spiels möglichst genau zu definieren.
2. Die anderen Mitglieder versuchen ihn zu erraten.
3. Dann schreiben sie die Definition in ihr Arbeitsheft o. Ä.
4. Während die Gruppenmitglieder ihre Lösungen und die genutzten Piktogramme in ihre Hefte schreiben, schreibt das Mitglied, das den Begriff ausgewählt hat, diesen Begriff auf die Tafel.
5. Es werden 3 bis 5 Runden gespielt.

Varianten:

- Die Lehrperson kann Punkte verteilen, indem sie die richtig geschriebenen Wörter zählt (1 richtiges Wort = 1 Punkt).
- Die Lehrperson kann der Lerngruppe Hilfsmittel zur Verfügung stellen (Wörterbücher, Enzyklopädien usw.).
- Die Lehrperson kann abhängig von der Gruppe ein Zeitlimit setzen.

| 8-10 Jahre | 10-12 Jahre | 12-14 Jahre | 14-16 Jahre | 16-18 Jahre |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |



Geeignet



Nicht empfohlen

Links:

- Die offizielle Seite von **Concept**: www.concept-the-game.com
- Die Asmodee-Produktseite von **Concept**: <https://asmodee.de/concept>

Quellenangaben:

- Alexis DEWEYS, *Le Jeu comme outil pédagogique ?*, Communauté française, service gén pilotage système éducatif, coll Les Nouvelles de l'Observatoire, 2006
- Francine FERLAND, *Et si on jouait ? Le jeu durant l'enfance et pour toute la vie*, éd du CHU Ste-Justine, 2005
- Howard GARDNER, *Frames of Mind: the Theory of Multiple Intelligence*, Basic Books, 1983
- Johan HUIZINGA, *Homo ludens: fonction sociale du jeu*, éd Gallimard, coll Tel, 1988
- Nicole DE GRANDMONT, *Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*, éd De Boeck, 1997
- Pascal DERU, *Le Jeu vous va si bien !*, éd Le Souffle d'or, 2006
- Renaud KEYMEULEN, *Motiver les enfants par le jeu*, éd De Boeck, 2018
- Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes*, éd Gallimard, 1967
- S.S. BOOCOK and E.O. SCHILD, *Simulation Games in Learning*, Sage Publication, 1968
- Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, éd Vrin, coll Chemins philosophiques, 2007
- Sylvie VAN LINT, *Jeu et compétences scolaires: Comment enseigner les compétences à l'école ?*, Editions De Boeck, 2017

Über den Autor

Frédéric Cogghe ist ein belgischer Lehrer, der 15 Jahre lang Grundschulkinder unterrichtet hat und heute Trainer für Jugendleiter*Innen am gemeinnützigen CFA (Centre de Formation d'Animateurs) ist.

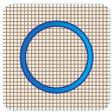
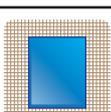
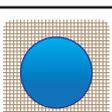
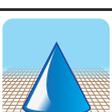
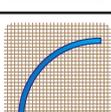
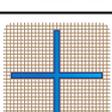
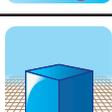
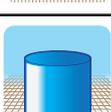
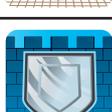
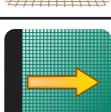
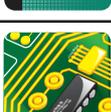
Dort unterrichtet er Lehrer*Innen, Übungsleiter*Innen, Erzieher*Innen, Logopäd*Innen und Psycholog*Innen darin, Spiele in Übungen einzubinden und Gruppen zu leiten.

In seiner Position hat er die wichtigsten Personen im Bildungswesen der Föderation Wallonie-Brüssel getroffen.

Übung 5. 21: Was ist das? (Anhang 1)

Schaut euch diese Symbole an. Was könnten sie bedeuten?

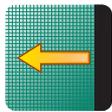
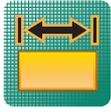
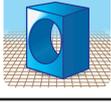
Findet ein Wort, das sie beschreibt.

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Übung 5. 21: Was ist das? (Anhang 2)

Schaut euch diese Symbole an. Was könnten sie bedeuten?

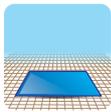
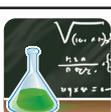
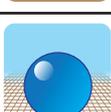
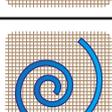
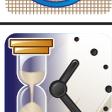
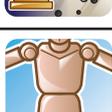
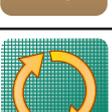
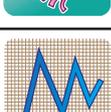
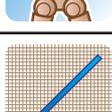
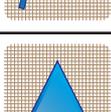
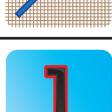
Findet ein Wort, das sie beschreibt.

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Übung 5. 21: Was ist das? (Anhang 3)

Schaut euch diese Symbole an. Was könnten sie bedeuten?

Findet ein Wort, das sie beschreibt.

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |