

# Lernpaket

The logo for 'JUST ONE' is displayed within a white, irregular shield-like shape with a gold border. The word 'JUST' is in large, bold, multi-colored letters (orange, red, pink, purple) and 'ONE' is in blue, green, and yellow. The background features a large, stylized gold star on a light orange background with diagonal stripes and a speckled texture.

**JUST  
ONE**

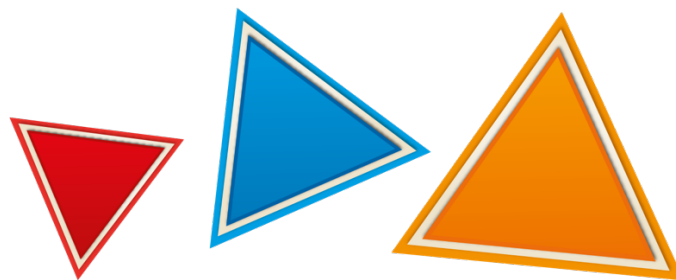
**Ihr habt die Wahl.  
Ihr macht den Unterschied!**

SPIELERISCH LERNEN MIT *JUST ONE*



# Inhaltsverzeichnis

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Vorwort .....                                                  | 3  |
| Kurzer Spielüberblick .....                                    | 4  |
| Pädagogische Möglichkeiten .....                               | 5  |
| <i>JUST ONE</i> im Klassenzimmer                               |    |
| <i>JUST ONE</i> zur Entwicklung interdisziplinärer Kompetenzen |    |
| Pädagogische Arbeitsblätter .....                              | 9  |
| 1) <i>Indix</i> .....                                          | 10 |
| 2) <i>Egodico</i> .....                                        | 12 |
| 3) <i>Vocabulox</i> .....                                      | 14 |
| 4) <i>Naturoquiz</i> .....                                     | 16 |
| 5) <i>Memory!</i> .....                                        | 18 |
| 6) <i>Story-Maschine</i> .....                                 | 20 |
| 7) <i>Erzähl mir eine Geschichte</i> .....                     | 22 |
| 8) <i>Speedygramm</i> .....                                    | 24 |



# Vorwort

Das Spiel wurde im Jahr 2017 von Bruno Sautter und Ludovic Roudy entwickelt und hieß ursprünglich *We are the word*. Repos Production hat es dann unter dem Namen *JUST ONE* veröffentlicht.

Schon kurze Zeit später war das kooperative Partyspiel sowohl bei Spiele-Fans als auch in der Fachwelt sehr erfolgreich und wurde 2019 in Deutschland sogar als *Spiel des Jahres* ausgezeichnet.

Wir sind überzeugt, dass *JUST ONE* (wie Gesellschaftsspiele im Allgemeinen) auch über den spielerischen Aspekt hinaus ein unabkömmliches Hilfsmittel für Lehrende ist. In diesem Paket stellen wir Ihnen die pädagogischen Aspekte des Spiels und auch die Fähigkeiten vor, die es fördert.

Wir haben dabei einen pragmatischen Ansatz gewählt, indem wir all die Möglichkeiten herausgearbeitet haben, wie das Spiel am besten in Ihrem Klassenzimmer und in Klassenzimmern der ganzen Welt genutzt werden kann.

In diesem Leitfaden zeigen wir Ihnen außerdem eine Auswahl an spaßigen Aktivitäten, die die Regeln für *JUST ONE* für den Schulkontext erweitern. Jede Aktivität kann unabhängig von den anderen Aktivitäten genutzt werden. Die Aktivitäten können weiter modifiziert werden, damit sie ganz genau zu Ihren Zielen, Bedürfnissen und Schülerinnen und Schülern passen.

Zögern Sie nicht, sich weitere Übungen zu überlegen: Diese Liste stellt nur eine Auswahl der Möglichkeiten dar.

Viel Spaß beim Spielen.

Repos Production und Ludismart





# Kurzer Spielüberblick





# Pädagogische Möglichkeiten

Brettspiele fördern durch ihre jeweiligen Spielregeln und die sozialen Interaktionen, die im Spiel entstehen, die verschiedenen Grundlagen, die zur kontinuierlichen Entwicklung und zum graduellen Erwerb von Wissen, Fähigkeiten und Kulturfertigkeiten notwendig sind.

Im schulischen Rahmen können Spiele als Lernmittel effizient genutzt werden, um zur Persönlichkeitsentwicklung beizutragen und sprachliche Fertigkeiten zu fördern, die zum rationalen Denken und Kommunizieren erforderlich sind.

Im Unterricht können Spiele genau das Element sein, das die Aufmerksamkeit der Lerngruppe neu bündelt, ihre Motivation stärkt und diese Motivation während der Übungen aufrechterhält. Zuvor erworbenes Wissen kann durch den Einsatz eines Spiels leichter abgerufen werden und neues Wissen kann spielerisch erarbeitet werden.

## *JUST ONE* im Klassenzimmer

Wenn Sie *JUST ONE* im Unterricht mit Ihrer ganzen Klasse verwenden möchten, sollten Sie im Idealfall 2 Ausgaben des Spiels erwerben, um als Gruppe spielen zu können. Dadurch stehen Ihnen insgesamt 14 abwechselbare Tafeln zu Verfügung, was zum Gruppeneinsatz ausreichen sollte.

Das Spiel kann für eine große Bandbreite an Lernzielen genutzt werden, die unterschiedliche Altersstufen, Zeitvorgaben und Lehrpläne abdecken. Hier sind nur einige der Themen, die Sie mit Ihrer Klasse erkunden können:

### Deutsch:

- Förderung von Ausdruck und aktivem Wortschatz
- Erweiterung des semantischen Feldes
- Formulierung von Definitionen durch von der Lerngruppe beigetragene Wörter
- Auffindung von 5 Begriffen, die Gemeinsamkeiten mit dem geheimen Wort aufweisen
- Kooperative Definition von Begriffen, um das Erraten des jeweiligen Wortes zu erleichtern
- Einer muss weg: Fügen Sie ein Wort hinzu, das nicht in die Liste mit Hinweisen passt. Die ratende Person muss das geheime Wort plus den zusätzlichen Begriff herausfinden.
- Erkundung des Prinzips der doppelten Bedeutung:  
Beispiel: *Pony, Börse, Iris, Grillen etc.*
- Erstellung von Listen mit den Hilfsbegriffen, die während des Spiels genannt wurden
- Untersuchung ähnlich und gleich klingender Laute
- Auffindung und Erkennung von Antonymen
- Sammlung von Begriffen der gleichen Wortfamilie
- Verarbeitung der Wörter auf der Karte zu Kurzgeschichten
- Ergründung des Alphabets
- Spielerische Einführung in den Satzbau

### Im Förderunterricht:

- Bitten Sie Schülerinnen und Schüler darum, Ihnen dabei zu helfen, ein Wort zu erraten, indem sie 3, 4 oder 5 Wörter beitragen, die sie auf die abwechselbaren Tafeln schreiben.



## Abhängig vom Lehrplan :

Setzen Sie das Spiel ein, um den bereits vorhandenen Kenntnisstand Ihrer Lerngruppe zu Beginn einer Unterrichtseinheit zu überprüfen, ihren Wortschatz zu erweitern, bestehendes Wissen abzurufen und zu festigen oder ein in der Klasse behandeltes Thema mit gestalterischen Mitteln abzufragen.

- ⇒ Wenn Sie spezielle Aspekte des Lehrstoffs behandeln möchten, können Sie dementsprechend eigene geheime Wörter wählen. So können Sie spezifische Themen humorvoll unterrichten.

**Einige Beispiele für Spielkarten, die Sie in unterschiedlichen Kontexten verwenden können:**

|            |                                                                                                                       |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Geschichte | Gladiator, Kaiser, Titanic, Krieg, Wikinger, Mumie, Gandhi etc.                                                       |
| MINT       | Darwin, Zyklus, Kern, Roboter, Herz, Magnet, Zelle, Elektrizität, Dreieck, Pyramide, Strahl, Wurzel, Regel, Paar etc. |
| Erdkunde   | Pyramide, Strahl, Wurzel, Regel, Paar etc.                                                                            |

## Für den Fremdsprachenunterricht (Englisch, Spanisch, Französisch etc.):

- Die Hinweise für das deutsche geheime Wort können auf der Tafel in der Zielsprache neu aufgeschrieben werden.
- Sie können außerdem eine Fremdsprachenversion des Spiels erwerben und Vokabular aus bestimmten Lerneinheiten verwenden.

## Deutsch als Fremdsprache / Deutsch als Zweitsprache:

Für DaF- und DaZ-Lerngruppen ist *JUST ONE* ebenfalls von großem Nutzen, da das Spiel die Ausdrucksfähigkeit und den aktiven wie auch passiven Wortschatz in spielerischer Weise verbessert und erweitert.

## Für gute Laune zwischendurch:

Warum verschaffen Sie sich nicht mithilfe eines Spiels ein Bild über den Wissensstand Ihrer Klasse am Ende einer Unterrichtseinheit?

Wählen Sie eine oder mehrere ratende Personen sowie das zu erratende Wort, das in Verbindung zur aktuellen Unterrichtseinheit stehen sollte. Die anderen in der Gruppe müssen Hinweise beisteuern, die das Raten einfacher machen.

Dadurch wird das jeweilig behandelte Konzept, Ereignis etc. zusätzlich auch visualisiert.

## ***JUST ONE zur Entwicklung interdisziplinärer Fähigkeiten***

- Verbesserung der verbalen Ausdrucksmöglichkeiten
- Förderung von Kommunikation in der Gruppe
- Stärkung lernschwacher Schülerinnen und Schüler (verschiedene Leistungsbereiche werden angesprochen)
- Zusammenfassung von Konzepten in prägnanter Form (in einem einzigen Wort)
- Förderung von logischem Denken
- Hypothesenbildung
- Einübung von Deduktion
- Optimierung von Kurz- und Langzeitgedächtnis
- Überwindung von Schüchternheit





- Erkennen der eigenen Rolle in der Gruppe
- Entwicklung der Vorstellungskraft und Kreativität (Entwicklung origineller Ideen)
- Verbesserung von schnellem Überlegen und Denken
- Förderung des Interesses an anderen Kulturen
- Stärkung der Empathiefähigkeit durch den Einsatz von Sprache

#### Durch das Spielen in Lerngruppen können Sie:

- Lernprozesse differenzieren
- Bei den Schülerinnen und Schülern Selbstvertrauen wie auch Vertrauen in Sie als Lehrkraft aufbauen
- Spezifische Lernprozesse gezielt fokussieren
- Die Beziehungen innerhalb der Gruppe festigen

#### Gruppenspiele haben außerdem die Funktion:

- Durch gegenseitige Hilfe und gegenseitigen Respekt gemeinsam erfolgreich zu werden
- Positive Kommunikation mit anderen zu verbessern
- Die Gruppendynamik anzuregen
- Regeln durch gemeinsame Siege und Niederlagen leichter zu verstehen und zu akzeptieren
- Mitspielende als Verbündete und nicht als Konkurrenz wahrzunehmen
- Ideen mit anderen auszutauschen (beim Teamspiel)
- Gemeinsame Lösungen zu erarbeiten (beim Teamspiel)
- Die Entwicklung anderer zu akzeptieren
- Interaktionen zwischen den Mitspielenden zu bereichern

### Spiele in Teams: Erlernen soziokognitiver Akzeptanz

Im Team müssen sich die Schülerinnen und Schüler absprechen, welches Wort sie auf ihre abwischbare Tafel schreiben, wodurch sie manchmal in ein Dilemma geraten, da jeder seine eigene Meinung hat, welches das beste Wort ist. Während alle ihre eigenen Ideen und Lösungsvorschläge einbringen können, müssen sie sich letztendlich gemeinsam auf ein Wort einigen. Dieser Austausch von Ideen führt dazu, dass die ursprüngliche Idee sich zu einem neuen Vorschlag weiterentwickelt, der im besten Fall dann von allen angenommen wird.

Dieses Dilemma beschreibt den soziokognitiven Konflikt: Der „Konflikt“ oder Austausch zwischen Menschen („sozio“) resultiert schließlich in einer Weiterentwicklung von Gedanken oder Wissen („kognitiv“).

#### Sich in andere hineinversetzen : Siegstrategie für *JUST ONE*

Wer die Aussichten auf den Sieg beim Spielen von *JUST ONE* erhöhen möchte, sollte sich in die ratende Person hineinversetzen. Je besser diejenigen, die die Hinweise geben, diese Person kennen, desto leichter können sie ihre semantische Welt, ihren Geschmack und ihre Interessen berücksichtigen, um den besten Hinweis zu finden.

Beispiel: Sie möchten dafür sorgen, dass jemand in Ihrem Team das Wort „Wikinger“ errät. Wenn die ratende Person sich die Serie „Vikings“ anschaut, könnten Sie „Ragnar“, „Lodbrok“, „Lagertha“ oder „Floki“ auf Ihre abwischbare Tafel schreiben. Wenn die ratende Person jedoch kein Vikings-Fan ist, könnten Sie einen allgemeineren Begriff wie „Nordmann“ oder „Barbar“ wählen.

Ein weiteres Beispiel: Wenn das geheime Wort „Spanien“ lautet und die ratende Person im Urlaub in Spanien war und davon erzählt hat, könnten Sie ein Hinweiswort aufschreiben, das sich auf diese Erzählung bezieht.

## Andere Varianten:

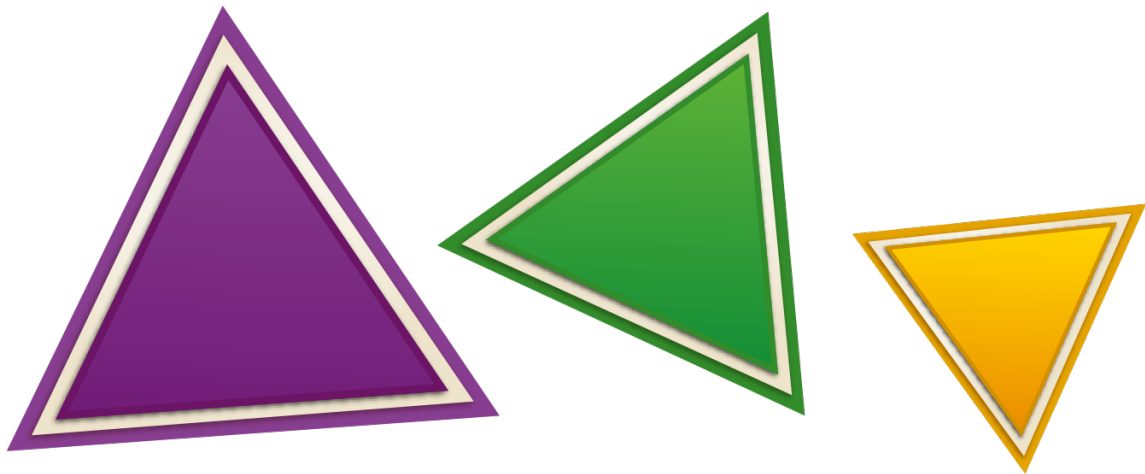
### Mit Jüngeren (oder Fördergruppen):

Zunächst:

- Entfernen Sie doppelte Begriffe nicht
- Lassen Sie die Wörter zeichnen (anstatt sie zu schreiben)
- Wählen Sie das geheime Wort im Vorfeld
- Erstellen Sie eine Vorlage zum Auffinden so vieler Schlüsselwörter pro Team wie möglich:  
⇒ Entwickeln Sie dieses Dokument
- Nach dem Spiel: Bewerten Sie die Qualität der Hinweise, etwa mit Sternen, und erläutern Sie, warum ein Hinweis besonders gut war oder nicht.

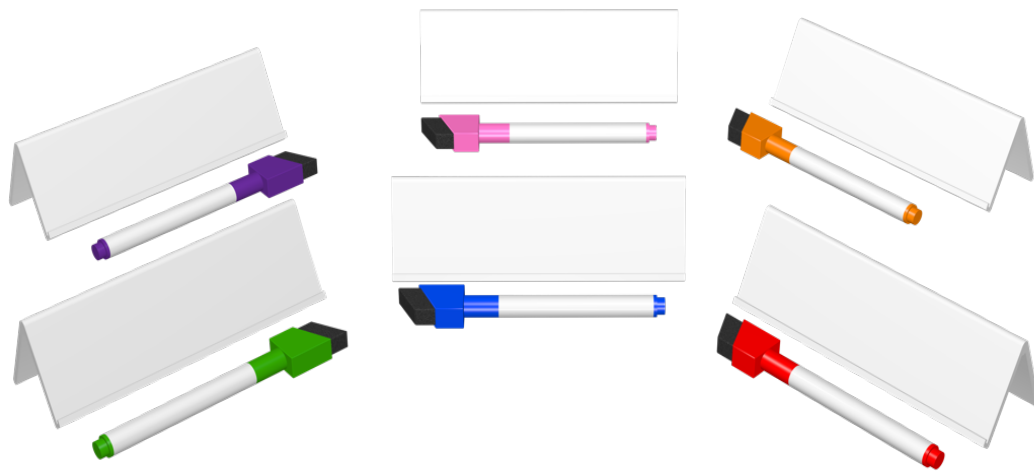
### Mit Älteren/Lernstärkeren:

- Lassen Sie nur ein zufällig gewähltes Wort auf dem Tisch
- Geben Sie – mit einer Sanduhr, einem Timer, einer Stoppuhr etc. ein Zeitlimit für das Ausdenken und Aufschreiben des Hinweiswortes vor



# Pädagogische Arbeitsblätter

*Wir empfehlen Ihnen, dass Sie Just One einmal mit Ihren Schülerinnen und Schülern auf herkömmliche Weise (20 Minuten) spielen, damit sie sich mit dem Spiel vertraut machen können, bevor Sie mit den folgenden pädagogischen Arbeitsblättern arbeiten.*





*Mit dieser Aktivität können Ihre Schülerinnen und Schüler spielerisch in eine neue Unterrichtseinheit einsteigen, kreativer und genauer bei der Hinweisgebung werden und ihren Wortschatz erweitern.*

## Materialien:

- Die Karten von *JUST ONE*
- 1-Minuten-Timer
- Kopien des „Indix“-Arbeitsblatts, zu finden auf der nächsten Seite

**Spielziel:** Die Person oder das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

## Ablauf:

*Die Aktivität kann in Teams oder mit einzelnen Lernenden ausgeführt werden.*

1. Verteilen Sie das Arbeitsblatt.
2. Ziehen Sie eine Karte und lesen Sie das Wort vor.
3. Sobald Sie das Wort sagen, haben die Schülerinnen und Schüler 1 Minute Zeit, um so viele Hinweise wie möglich auf ihrem Arbeitsblatt zu notieren.
4. Nach 1 Minute werden die Punkte addiert, die die Person / das jeweilige Team für jeden Hinweis erhält:

2 Punkte, wenn nur eine Person / ein Team den jeweiligen Hinweis hatte

1 Punkt für jeden Hinweis, den die Person / das Team aufgeschrieben hat.

## Anregungen:

Mit dieser Aktivität können Sie:

- *Relevante Hinweise besonders betonen*
- *Erläutern, was relevante Hinweise in JUST ONE ausmacht*
- *Zusammen mit der Lerngruppe die Wortart des geheimen Wortes, Antonyme und gleich oder ähnlich klingende Laute bestimmen.*

## Lernziele:

Lesen:

- Bedeutung erzeugen

Schreiben:

- Den Unterrichtsstoff entwickeln
- Lexikalische Gruppen erarbeiten
- Grammatikalische und lexikalische Einheiten verwenden

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



# INDIX

Schreibe zu dem Wort, das ich dir gebe, so viele Hinweise auf wie möglich.

| Wort 1  | Wort 2  | Wort 3  | Wort 4  | Wort 5  |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| .....   | .....   | .....   | .....   | .....   |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
| Gesamt: | Gesamt: | Gesamt: | Gesamt: | Gesamt: |



*Mit dieser Aktivität üben Ihre Schülerinnen und Schüler den Satzbau, lernen die Formulierung von Begriffsdefinitionen, erweitern ihren Wortschatz und erkunden die unterschiedlichen Bedeutungen von Wörtern.*

## Materialien :

- Eine Ausgabe von *JUST ONE*
- Das „Egodico“-Arbeitsblatt

**Spielziel :** Eine Definition anhand der gegebenen Hinweise erarbeiten.

## Ablauf:

1. Spielen Sie eine Runde *JUST ONE*.
2. Teilen Sie das „Egodico“-Arbeitsblatt aus.
3. Die Schülerinnen und Schüler schreiben in die erste Zeile das geheime Wort und in die zweite Zeile die Hinweise, die von allen gegeben wurden.
4. Darunter soll eine Definition des geheimen Wortes mithilfe aller Hinweise formuliert werden.
5. Abschließend wird die Definition in einem Wörterbuch nachgeschlagen und auf das Arbeitsblatt übertragen.

Der Vergleich von Definitionen kann sich als spannend erweisen.

## Anregungen:

- *Wenn jemand damit überfordert sein sollte, alle Hinweise in der Definition einzubringen, können Sie die Anzahl der Hinweise eingrenzen, die benutzt werden müssen.*
- *Sie können diese Aktivität regelmäßig zur Übung der Rechtschreibung, von Wortarten und des Schreibens einsetzen.*
- *Die Aktivität eignet sich genauso gut für den DaF-/DaZ-Unterricht.*

## Lernziele:

### Lesen:

- Bedeutung erzeugen

### Schreiben:

- Den Unterrichtsstoff entwickeln
- Lexikalische Gruppen erarbeiten
- Grammatikalische und lexikalische Einheiten verwenden

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



# Egodico

Wort Nr...

|                        |  |
|------------------------|--|
| Das geheime Wort ist   |  |
| Gegebene Hinweise:     |  |
| Meine Definition:      |  |
| Wörterbuch-Definition: |  |

Wort Nr...

|                        |  |
|------------------------|--|
| Das geheime Wort ist   |  |
| Gegebene Hinweise:     |  |
| Meine Definition:      |  |
| Wörterbuch-Definition: |  |

Wort Nr...

|                        |  |
|------------------------|--|
| Das geheime Wort ist   |  |
| Gegebene Hinweise:     |  |
| Meine Definition:      |  |
| Wörterbuch-Definition: |  |





*Mit dieser Aktivität erweitern Ihre Schülerinnen und Schüler ihren Wortschatz. Die Übung lässt sich auch optimal als Ergänzung bei der Erstellung von Wörtersammlungen einsetzen.*

## Materialien:

- Eine Ausgabe von *JUST ONE*
- Whiteboard/Schultafel
- Das „Vocabulox“-Arbeitsblatt (oder wahlweise ein Notizheft)

**Spielziel:** Geheime Wörter und ihre Hinweise indizieren.

## Ablauf:

1. Spielen Sie eine Runde *JUST ONE*.
2. Erstellen Sie nach der Spielrunde eine Liste mit den geheimen Wörtern auf Ihrem Whiteboard und fügen Sie die Hinweise Ihrer Klasse darunter ein.
3. Die Schülerinnen und Schüler übertragen dann die Wörter auf das Arbeitsblatt.

## Anregungen:

*– Zwischen Unterrichtseinheiten können Sie ein Minispiel mit Ihrer Klasse spielen: Lesen Sie die Hinweise einer zuvor erstellten Wörtersammlung nacheinander vor, während die Schülerinnen und Schüler versuchen, das jeweilige geheime Wort so schnell wie möglich zu finden.*

## Lernziele:

Schreiben: - Grammatikalische und lexikalische Einheiten verwenden

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



# Vocabulox

Schreibe das geheime Wort in das Feld oben und die Hinweise zum Finden des Wortes darunter.

| Schokolade | ..... | ..... | ..... | ..... |
|------------|-------|-------|-------|-------|
| Weiß       |       |       |       |       |
| Pudding    |       |       |       |       |
| Milch      |       |       |       |       |
| Braun      |       |       |       |       |
| Snickers   |       |       |       |       |
| Pralinen   |       |       |       |       |
|            |       |       |       |       |
|            |       |       |       |       |
|            |       |       |       |       |
|            |       |       |       |       |

| ..... | ..... | ..... | ..... | ..... |
|-------|-------|-------|-------|-------|
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |
|       |       |       |       |       |

*Mit dieser Aktivität erkunden Ihre Schülerinnen und Schüler die Wortarten im Spiel JUST ONE.*

## Materialien:

- Eine Ausgabe von *JUST ONE*
- Das „Naturoquiz“-Arbeitsblatt

**Spielziel:** Die Wortarten der während des Spiels gegebenen Hinweise herausfinden.

## Ablauf:

1. Spielen Sie eine Runde *JUST ONE*.
2. Sammeln Sie nach der Spielrunde eine Liste der geheimen Wörter auf Ihrem Whiteboard und ergänzen Sie die beigetragenen Hinweise darunter.
3. Händigen Sie das „Naturoquiz“-Arbeitsblatt am Ende des Spiels aus.
4. Bitten Sie Ihre Schülerinnen und Schüler zu bestimmen, zu welcher Wortart jedes Wort (geheime Wörter und Hinweiswörter) gehört.
5. Korrigieren Sie die Antworten in der Gruppe oder einzeln.

## Anregungen:

- Hören Sie nach 6 Spielrunden auf.
- Sie können jüngeren Schülerinnen und Schülern, die mit bestimmten Wortarten noch nicht vertraut sind, die Lösung während der Korrekturphase geben. So können Sie auch neue Unterrichtseinheiten einleiten.

## Lernziele:

Schreiben: - Grammatikalische und lexikalische Einheiten verwenden

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



# Naturoquiz

Das geheime Wort lautet „**SCHOKOLADE**“. Schreibe es in das schattierte Feld links.

Schreibe rechts die Wortart auf, zu der es gehört.

Liste alle Hinweise, die zum Raten des Wortes benutzt wurden, unter dem Wort „**SCHOKOLADE**“ auf und schreibe die Wortarten dazu, zu der die Hinweiswörter gehören.

| Wörter            | Wortart           |
|-------------------|-------------------|
| <i>Schokolade</i> | <i>Substantiv</i> |
| <i>Weiß</i>       | <i>Adjektiv</i>   |
| <i>Pudding</i>    | <i>Substantiv</i> |
| <i>Snickers</i>   | <i>Eigennamen</i> |
| <i>Pralinen</i>   | <i>Substantiv</i> |
| <i>Milch</i>      | <i>Substantiv</i> |
|                   |                   |
|                   |                   |
|                   |                   |
|                   |                   |
|                   |                   |
|                   |                   |

| Wörter | Wortart |
|--------|---------|
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |

| Wörter | Wortart |
|--------|---------|
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |

| Wörter | Wortart |
|--------|---------|
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |

| Wörter | Wortart |
|--------|---------|
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |

| Wörter | Wortart |
|--------|---------|
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |
|        |         |

Mit dieser Aktivität trainieren Ihre Schülerinnen und Schüler ihr Gedächtnis und erweitern ihren Wortschatz.

## Materialien:

- Eine Ausgabe von *JUST ONE*
- Das „Memory!“-Arbeitsblatt

**Spielziel:** Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

## Ablauf:

Teilen Sie die Klasse in Gruppen von 3 oder 4 Personen auf.

1. Spielen Sie ein Spiel *JUST ONE*. Am Ende der ersten Runde bitten Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, sich alle Hinweiswörter der Runde zu merken, ohne sie aufzuschreiben, damit sie sie am Ende des Spiels wiedergeben können.

Wichtig: Notieren Sie sich selbst als Erinnerungstütze alle Hinweise zu dem geheimen Wort.

2. Händigen Sie jeder Gruppe nach dem Spielende ein „Memory!“-Arbeitsblatt aus.
3. Die Schülerinnen und Schüler schreiben für jedes geheime Wort so viele Hinweise wie möglich auf, die während des Spiels verwendet wurden. Jeder richtig erinnerte Hinweis ist 1 Punkt wert.

Beginnen Sie mit dem geheimen Wort aus der ersten Runde.

## Anregungen:

- Beginnen Sie zunächst mit 3 Runden und steigern Sie sich dann auf 5, 8 oder 13 Runden.
- Sie können mit dieser Aktivität auch effektiv Rechtschreibung üben.

## Lernziele:

### Hören:

- Hören in unterschiedlichen Situationen trainieren
- Bedeutung erzeugen

### Schreiben:

- Grammatikalische und lexikalische Einheiten verwenden

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





# Memory!

Kannst du dir alle Wörter merken? Welche Punktzahl erreichst du?

Schreibe die geheimen Wörter in die schattierten Felder oben und ihre Hinweise in die Felder darunter.

| *****   | *****   | *****   | *****   | *****   |
|---------|---------|---------|---------|---------|
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
| Gesamt: | Gesamt: | Gesamt: | Gesamt: | Gesamt: |

# Memory!

Kannst du dir alle Wörter merken? Welche Punktzahl erreichst du?

Schreibe die geheimen Wörter in die schattierten Felder oben und ihre Hinweise in die Felder darunter.

| *****   | *****   | *****   | *****   | *****   |
|---------|---------|---------|---------|---------|
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
|         |         |         |         |         |
| Gesamt: | Gesamt: | Gesamt: | Gesamt: | Gesamt: |



*Mit dieser Aktivität üben Ihre Schülerinnen und Schüler das Schreiben von Kurzgeschichten.*

## Materialien:

- Eine Ausgabe von *JUST ONE*
- Das „Story-Maschine“-Arbeitsblatt

**Spielziel:** Eine Kurzgeschichte (maximal 5 Zeilen lang) mit den 5 Wörtern auf einer Karte von *JUST ONE* entwickeln.

## Ablauf:

1. Geben Sie jeder mitspielenden Person eine Karte aus *JUST ONE*.
2. Bitten Sie alle, eine Geschichte mit maximal 5 Zeilen Länge zu schreiben, in der alle 5 Wörter auf ihrer Karte vorkommen.

## Varianten:

- *Benutzen Sie dieselben Wörter für alle Schülerinnen und Schüler, also eine einzige Karte für die gesamte Klasse.*
- *Grenzen Sie die Anzahl der Wörter abhängig von der Altersstufe Ihrer Gruppe ein.*
- *Sie können auch andere Beschränkungen festlegen, zum Beispiel das Genre oder die Textart betreffend.*
- *Beim Einsatz mit einer höheren Altersstufe können Sie auch mehr als das übliche Maximum von 5 Zeilen vorgeben.*

## Lernziele:

### Lesen:

- Bedeutung erzeugen

### Schreiben:

- Den Unterrichtsstoff entwickeln
- Lexikalische Gruppen erarbeiten
- Grammatikalische und lexikalische Einheiten verwenden
- Strukturierung und Kohärenz von Texten verbessern
- Schreiben für unterschiedliche Anlässe üben
- Sich gelungenes Präsentieren aneignen

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



# Story-Maschine

**Schreibe** zunächst die 5 Wörter auf deiner Karte in die Felder rechts.

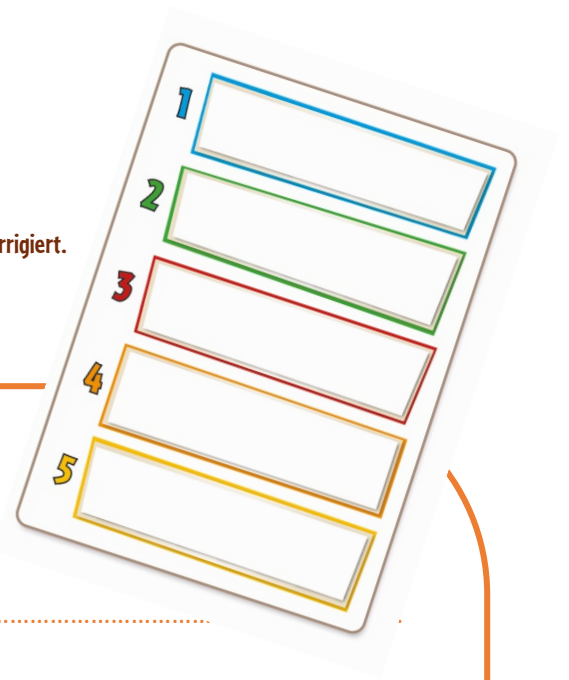
Verwende diese 5 Wörter, um damit **eine Geschichte zu schreiben, die 5 Zeilen lang ist.**

Beginne mit einem groben Entwurf – deiner ersten Version.

Wenn du fertig bist, bitte darum, dass dein Lehrer oder deine Lehrerin **deine Geschichte korrigiert.**

**Schreibe deine Geschichte dann neu** und achte darauf, dabei alle Fehler zu verbessern.

**Unterstreiche** die 5 Wörter in deiner Geschichte.



## Erste Version

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Korrigiert

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mit dieser Aktivität üben Ihre Schülerinnen und Schüler, Geschichten mit bestimmten Einschränkungen zu schreiben.

## Materialien:

- So viele *JUST ONE*-Karten wie Lernende
- Das „Erzähl mir eine Geschichte“-Arbeitsblatt

**Spielziel:** Eine mindestens 10 Zeilen lange Geschichte schreiben.

Händigen Sie je eine Karte an alle Schülerinnen und Schüler aus, damit sie mithilfe der Wörter auf ihrer Karte eine Geschichte verfassen. Jedes der 5 Wörter ist mit einem Element der narrativen Struktur verknüpft:

- ✓ Das erste Wort (blau) beschreibt die Eröffnungsszene.
- ✓ Das zweite Wort (grün) beschreibt das entstehende Problem der Geschichte.
- ✓ Das dritte Wort (rot) stellt die Aktion oder einen der Teil der Aktion dar, mit der das Problem gelöst werden kann.
- ✓ Das vierte Wort (orange) erläutert, wie das Problem gelöst wurde.
- ✓ Das fünfte Wort (gelb) beschreibt die Schlusszene.

## Anregungen:

- Sie können auch andere Beschränkungen festlegen, zum Beispiel das Genre oder die Textart betreffend.
- Beim Einsatz mit einer höheren Altersstufe können Sie auch mehr als das übliche Maximum von 10 Zeilen vorgeben.
- Sie können auch die Regeln von „Story-Maschine“ ergänzen, um weitere Beschränkungen zu implementieren.

## Lernziele:

### Lesen:

- Bedeutung erzeugen

### Schreiben:

- Den Unterrichtsstoff entwickeln
- Lexikalische Einheiten lernen
- Grammatikalische und lexikalische Einheiten verwenden
- Strukturierung und Kohärenz von Texten verbessern
- Schreiben für unterschiedliche Anlässe üben
- Sich gelungenes Präsentieren aneignen

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



## Erzähl mir eine Geschichte

**Schreibe die 5 Wörter auf deiner Karte in die Felder rechts.**

**Schreibe eine Kurzgeschichte**, in der die 5 Wörter enthalten sind.

Dabei entspricht jedes Wort einem der Teile der Geschichte – der narrativen Struktur.

## 1: Eröffnungsszene

## 2: Problem

### 3: Aktion(en)

#### 4: Problemlösung

## 5: Schlussszene

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal blue dashed lines for writing. The paper has rounded corners and is framed by a thick yellow border. In the top right corner, there is a small graphic of a notepad or index card with two sections labeled '4' and '5'. The section labeled '4' contains a red-outlined box, and the section labeled '5' contains a yellow-outlined box.

Mit dieser Aktivität erkunden Ihre Schülerinnen und Schüler eine Vielzahl von Aspekten des geheimen Wortes (Wortart, Wörter der gleichen Familie, Synonyme, Antonyme, Verben der gleichen Familie, Adjektive).

## Materialien:

- Die Karten von *JUST ONE*
- Das „Speedygramm“-Arbeitsblatt
- 1-Minuten-Timer

**Spielziel:** Die Person oder das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

## Ablauf:

1. Ziehen Sie eine Karte.
2. Lesen Sie das erste Wort laut vor. Die Schülerinnen und Schüler schreiben dieses Wort in das Feld der Spalte „Wort“.
3. Innerhalb von 1 Minute sollen so viele der anderen Felder wie möglich ausgefüllt werden.
4. Korrigieren Sie nach dem Ablauf der Minute die Antworten in der Gruppe, wobei jede richtige Antwort 2 Punkte gibt.
5. Wiederholen Sie diesen Ablauf für jedes Wort auf der Karte. Das Arbeitsblatt kann für 2 Karten, also insgesamt 10 Wörter genutzt werden.

## Anregungen:

- *Möglicherweise gibt es Felder, für die je nach Wort keine Antwort vorhanden ist: Keine Sorge! Genau durch diesen Umstand wird die Aktivität so effizient; zum Beispiel hat „Tokio“ weder ein Synonym noch ein Antonym.*
- *Sie können Bonuspunkte an Personen/Teams vergeben, die Antworten geben, auf die sonst niemand gekommen ist.*

## Lernziele:

Lesen/Schreiben:

- Grammatikalische und lexikalische Einheiten verwenden

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





# Speedygramm

| Wort | Wortart | Wort der gleichen Familie | Synonym | Verb der gleichen Familie | Antonym | Adjektiv | Punkte |
|------|---------|---------------------------|---------|---------------------------|---------|----------|--------|
| 1    |         |                           |         |                           |         |          |        |
| 2    |         |                           |         |                           |         |          |        |
| 3    |         |                           |         |                           |         |          |        |
| 4    |         |                           |         |                           |         |          |        |
| 5    |         |                           |         |                           |         |          |        |

|   |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |