

# Time's up!

Spielanleitung von Benny Botter

Instagram: <https://www.instagram.com/bennybottersspieleshow?igsh=YjFwamM2d3ZjdjdnFz>



ab 10 Jahren/ ab Klasse 5



Regelerklärung ca. 10 min / Spielzeit ca. 45-90 min



im Unterricht mit 6-30 Personen in Kleingruppen oder als Klassenspiel

<b>Fächer:</b>	Deutsch, DaF, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen, Geschichte, Politik, Erdkunde, Ethik, Philosophie, Wirtschaft, Biologie, Physik usw.
<b>Lernen:</b>	Wiederholen und Vernetzen von Vokabeln und Fachbegriffen; Prüfungsvorbereitung

## Worum geht's?

Time's Up ist ein Teamspiel, bei dem die Teams in drei andersartigen Runden versuchen möglichst viele Begriffe zu erraten.

Das Spiel eignet sich insbesondere zur vertieften Wiederholung von Fachbegriffen und Inhalten.

## Was brauchst du?

Pro Spielgruppe:

- jeweils 1 Set mit 20-30 Begriffskarten, die aber auch die Lernenden schnell selbst erstellen können
- 1 Sanduhr oder einen anderen Timer (1 Minute)

## Aktivität im Unterricht

1. An der Tafel werden wiederholend 20-30 Begriffe zum aktuellen Thema der Unterrichtseinheit gemeinsam gesammelt und aufgeschrieben.
2. Die Schülerinnen und Schüler teilen sich in 6er-Kleingruppen auf und erstellen die 20-30 Zettel. Auf jeden Zettel notieren sie 1 der Wörter von der Tafel.
3. Die 6er Gruppen teilen sich in 2 Teams auf.
4. Die Wortkarten werden in der Mitte des Tisches als Stapel ausgelegt
5. Es gelten die Originalregeln (s. Link unten).

Kurzversion der Regeln: Die Teams sind abwechselnd dran. Eine Person erklärt, der Rest des eigenen Teams rät. Danach ist das andere Team dran. Die erklärende Person pro Team rotiert, d.h. jeder kommt mal in die Rolle des Erklärenden. Es werden drei Runden gespielt. Eine Runde geht so lange, bis alle Begriffe richtig erraten wurden. Jedes Team sammelt die richtig erratenen Karten bei sich bis zum Rundenende. Nach jeder Runde werden Punkte notiert – für jeden erratenen Begriff bekommt das Team 1 Punkt – und alle Karten werden wieder zu einem gemeinsamen Stapel gemischt.

Runde 1 mit normalen Worterklärungen: Der Erklärende darf alles sagen, ausgenommen Worte mit demselben Wortstamm und Übersetzungen. Außerdem darf keine Karte übersprungen werden. Das Team darf so oft raten, wie es will.

Runde 2 mit Ein-Wort-Hinweisen: Es darf übersprungen werden. Nur ein Rateversuch pro Karte. Falsch geratene Karten werden später zum neuen Nachziehstapel gemischt.

Runde 3 Pantomime: Ansonsten alle Regeln wie in Runde 2.

Es gewinnt das Team, das über die drei Runden die meisten Punkte gesammelt hat.

#### Mögliche Reflexionen:

- Welche Begriffe fielen euch besonders schwer? Sollen wir uns die nochmal anschauen?
- Welche entstandenen Eselsbrücken fandet ihr besonders gut? Sollen wir diese aufschreiben für eure Wiederholung zu Hause?

## Was geht noch?

- Das Spiel kann auch als Klassenspiel gespielt werden. Dafür braucht man nur ein Begriffssset und die Klasse verbleibt in ihren ursprünglichen 6er Gruppen, die ein Team bilden.
- Als Differenzierungsmöglichkeit oder um Zeit zu sparen, kann man die Begriffskarten auch vorher erstellen.
- Als zusätzliche Differenzierungsmöglichkeit kann man auch ein Glossar mit Begriffserklärungen am Anfang in die Klasse geben mit dem Auftrag, sich fünf Begriffe und ihre Erklärungen zu merken. Vor Spielbeginn sammelt man diese Glossare wieder ein.

## Hinweise:

- Der Trailer unten kann als motivierendes Element im Einstieg verwendet werden.
- Das Regelvideo würde ich zu dem Zeitpunkt einsetzen, wenn die Schülerinnen und Schüler schon in ihren 6er Gruppen sitzen.
- Zur Regelerklärung bietet sich ansonsten eine vorbereitete Powerpoint-Präsentation an.

## LINKS:

Regeln:

<https://www.asmodee.de/produkte/times-up-family>

Trailer:

<https://www.youtube.com/watch?v=nujyMKwtqwY&pp=ygUPdGltZXMgdXAgcmVnZWxu>

Regelvideo:

[https://youtu.be/pmUWGvL9mzg?si=xAAFgp6zYaj\\_6OGH](https://youtu.be/pmUWGvL9mzg?si=xAAFgp6zYaj_6OGH)