

# JUST ONE



ab 8 Jahren/ ab Klasse 3



Regelerklärung ca. 2 min / Spielzeit ca. 4 min pro Begriff/Runde



im Unterricht mit 5-30 Personen

<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 neuen Vokabeln und Fachbegriffen

## Worum geht's?

Ein Begriff soll geraten werden, die Tippgebenden dürfen jeweils auch nur 1 Begriff aufschreiben. Dabei werden doppelte Wörter - auch wenn sie nicht vollständig gleich sind, sondern nur denselben Wortstamm haben, aus den Tipps für die Ratings entfernt.

Das Spiel eignet sich besonders gut, Vokabeln und Fachbegriffe mit ihrem kompletten Wortfeld zu wiederholen und sie auf spielerische Art und Weise in Beziehung zu anderen Wörtern zugleich zu definieren und abzugrenzen.

## Was brauchst du?

Gespielt werden kann mit der gesamten Klasse. Dafür ist zusätzlich zum im Spiel vorhandenen Material für jede\*n Spieler\*in ein weißes Blatt Papier und ein dicker Stift notwendig.

Außerdem wird eine Tafel oder Produktionsmöglichkeit (digitale Tafel, Laptop plus Beamer) benötigt, um das zu ratende Wort anzugeben.

## Aktivität im Unterricht

- 1) Je nach zur Verfügung stehender Zeit bereitet die Lehrkraft eine Liste mit 3/5/7/9 Wörtern vor, die aus dem Unterricht der vergangenen Wochen wiederholt werden sollen.
- 2) Alle Spielenden erhalten eine Plastikbank mit abwischbarem Stift aus dem Spiel oder einen weißes Blatt, dass sie in der Mitte falten sowie einen dicken Stift. Das Blatt kann in vier Runden eingesetzt werden, auf jede Hälfte, jeweils Vorder- und Rückseite kommt jeweils ein Wort.
- 3) 2-3 Lernende melden sich freiwillig als Ratende. Sie setzen sich vorne in die Klasse mit dem Rücken zur Tafel.
- 4) Die Lehrkraft ist Spielleiter und schreibt das zu erratende Wort an die Tafel bzw. projiziert es über den Beamer. Wenn sichergestellt ist, dass alle Tippgebenden das Wort gesehen haben, wird dieses weggewischt und die Ratenden drehen sich mit ihren Stühlen um und schauen nun auf die Tafelseite des Klassenzimmers.
- 5) Alle Tippgebenden notieren nun genau Wort.
- 6) Auf ein Zeichen der Spielleitung zeigen alle Tippgebenden ihr Wort. Die Spielleitungen prüft Dopplungen. Diese werden wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
- 7) Nun drehen sich die Ratenden um, lesen alle übriggebliebenen Wörter laut vor und diskutieren darüber, welches das gesuchte Wort sein könnte.
- 8) Die Ratenden haben einen gemeinsamen Versuch. Wenn sie das Wort "eingelogg" haben, löst die Spielleitung auf.
- 9) Haben sie richtig geraten, bekommt die Klasse einen Punkt. Lagen sie falsch, bekommt das Spiel einen Punkt.
- 10) Die Klasse gewinnt, wenn sie mehr als die Hälfte der Begriffe richtig rät.
- 11) Nach jeder Runde wechseln die Ratenden. Wer vorher geraten hat, gibt nun auch mit den anderen wieder einen Tipp.

## Was geht noch?

Doppelte Wörter, auch wenn sie nur den gleichen Stamm haben wie z.B. Prinz/Prinzessin, gehen/Gehhilfe, fallen normalerweise komplett weg. Wenn es einer Gruppe schwerfällt einen Begriff zu raten, können - quasi als Joker - auch diese Begriffe als Hilfe aufgedeckt werden.

Denkbar ist auch, dass die Klasse dafür eine begrenzte Anzahl von Jokern erhält, die sie gezielt einsetzen kann: 1 Joker bei 3 Begriffen, 2 bei 5 Begriffen usw.

## Hinweise:

Viele Lernende zeigen ihr Wort gerne schnell allen anderen oder vergleichen ihre Wortideen mit dem, was die Nachbarn schreiben. Der Clou des Spiels liegt tatsächlich darin, dass alle selbst sich ein Wort ausdenken und aufschreiben. Darauf sollte geachtet werden: Werden Worte zu früh hochgehalten oder mit den Nachbarn ausgetauscht, werden zwar mögliche Dopplungen vermieden, aber es geht auch ein wichtiger Teil des Spielreizes verloren.

Bei erstmaliger Durchführung rufen auch die Ratenden allein gerne direkt ein Wort, was ihnen einfällt als Lösung. Das sollte die Spielleitung an die Gruppe der Ratenden zurückgeben und noch einmal klar machen, dass es um eine gemeinsame Antwort geht.

Wichtig ist auch, dass die Ratenden gemeinsam laut diskutieren, das ist für die Klasse spannender und zugleich noch einmal einen Wiederholungs- und Vernetzungseffekt für das gesamte Wortfeld des gesuchten Begriffs.

## LINKS:

Seite des Spiels beim Verlag: <https://www.asmodee.de/produkte/just-one>

Videospielanleitung: [https://www.youtube.com/watch?v=c\\_fdYl3Mn1k](https://www.youtube.com/watch?v=c_fdYl3Mn1k)