

# STORIES!



ab 10 Jahren/ ab Klasse 5



Regelerklärung ca. 5 min / Spielzeit ca. 20-25 min



im Unterricht in Kleingruppen mit 3-4 Personen

<b>Fächer:</b>	Deutsch, DaF, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen, Geschichte, Politik usw.
<b>Lernen:</b>	Schreiben, Zuhören, Textinhalte antizipieren, zentrale Begriffe wiederholen

## Worum geht's?

In dem Spiel geht es darum, Geschichten zu erzählen oder aufzuschreiben und durch das Erraten von Wörtern, die in den Geschichten der anderen Mitspieler:innen vorkommen, Punkte zu erzielen.

Der grundlegende Spielmechanismus lässt sich vielseitig im Unterricht für interessante Schreibanlässe und die Förderung genauen Zuhörens einsetzen.

## Was brauchst du?

Pro Klasse wird 1 Exemplar des Spiels benötigt.

# Aktivität im Unterricht

## Vorbereitung

- 1) Die Klasse teilt sich in 3er oder 4 Gruppen auf.
- 2) Jede Gruppe erhält einen kleinen Stapel mit 10-12 Themenkarten.
- 3) Jede:r Spieler:in wählt ein Thema für sich aus und hat je Klassenstufe/Sprachniveau 10-15 Zeit dazu einen Text zu schreiben. Das machen alle Spieler:innen gleichzeitig.

## Spielablauf

- 4) Ein:e Startspieler:in wird zufällig bestimmt, nennt das eigene Thema, alle anderen haben nun 1 Minute Zeit fünf Begriffe aufzuschreiben, die vermutlich im Text vorkommen. Dann wird der Text vorgelesen. Für jedes Wort, das vorkommt und das kein:e andere:r Spieler:in hat erhält man 10 Punkte. Für jedes Wort, das auch andere Spieler:innen haben, 5 Punkte.
- 5) Das Spiel endet, wenn alle ihre Geschichte vorgelesen haben. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

## Was geht noch?

- Der zentrale Spielmechanismus lässt sich beim Vorlesen der Hausaufgaben, wenn dies längere Texte sind, nutzen: Die anderen Schüler:innen antizipieren, welche Wörter im Text vorkommen. Gegebenenfalls kann die Spielregel auch so angepasst werden, dass nur Fachbegriffe notiert werden dürfen und Punkte geben.
- Im Fremdsprachenunterricht lässt sich auf diese Weise auch der Fokus auf gewisse Wortarten richten (nur Nomen oder Verben usw.).
- Im Originalspiel wird die Geschichte erzählt und nicht aufgeschrieben. Hier hat der Erzählende eine kurze Zeit seine Geschichte vorzubereiten (während die anderen mögliche Worte aufschreiben). Die übrigen Spielenden können mit Karten während des Erzählens Fragen stellen, um den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen. Insbesondere in den Fremdsprachen kann dies ein zusätzliches Spielelement sein, um das zusammenhängende Erzählen sowie die Wiederholung der verschiedenen Arten der Fragebildung zu trainieren.

## Hinweise:

Das Spiel kann für die gesamte Klasse zentral rhythmisiert werden, so dass alle in zeitgleichen Phasen spielen. Ein Timer, der z.B. über einen Beamer oder eine digitale Tafel projiziert wird, kann dies unterstützen.

Für den Fremdsprachenunterricht müssten die Themenkarten übersetzt oder eigene Themen passend zum Unterricht zusammengestellt werden.

## LINKS:

Erklärvideo des Verlags: <https://www.youtube.com/watch?v=rXYctgFCgpg>

Kurzanleitung und Regelvideo auf Mikes Gaming Net:

<http://www.mikes-gaming.net/spiele-komplettliste/komplettliste-aktuelle-spiele-alphabet/item/448-stories.html>

Komplette Spielanleitung als PDF:

[http://www.mikes-gaming.net/anleitungen/schmidt/Stories\\_Anleitung.pdf](http://www.mikes-gaming.net/anleitungen/schmidt/Stories_Anleitung.pdf)