

KRASSE KACKE



ab 8 Jahren/ ab Klasse 3



Regelerklärung ca. 2 min / Spielzeit ca. 10 min



im Unterricht mit 3-6 Personen

Fächer:	Deutsch, DaF/DAZ, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen
Lernen:	Lernen von neuen Wörtern und Begriffen, Aussprachetraining, Phrasenlernen

Worum geht's?

Ziel des Spiels ist es, als erste*r die eigenen Karten abzulegen. Dabei wird jeweils ein einleitender Satz sowie die Namen der auf den Karten abgebildeten Tiere wiederholt, so dass sich diese nach kurzer Zeit einprägen.

Was brauchst du?

Für jeweils 6 Schüler*innen 1 Exemplar des Spiels.

Aktivität im Unterricht

1) Die Klasse teilt sich in Spielgruppen von 3-6 Lernenden.

Jede Gruppe erhält ein Exemplar des Spiels.

Sinnvoll ist es, das Spiel kurz für alle gemeinsam, z.B. mit einem kurzen Erklärvideo oder einer PowerPoint-Präsentation zu erklären:

<https://youtu.be/442-oYR8RXE?si=oOsLD6kbMAzRzWkT&t=93>

2) Beginnend mit dem / der Startspieler*in wird die erste Karte ausgespielt, alle anderen legen so schnell wie möglich das genannte Tier von ihrer Hand ab. Wem dies zuerst gelingt, darf das nächste Tier nennen.

Das geht so lange, bis entweder nur noch ein*e Spieler*in Karten auf der Hand hat oder ein*e Spieler*in ein Tier nennt, das niemand mehr auf der Hand hat.

Der-/diejenige bekommt ein kleines Kackhäufchen.

Es werden mehrere Runden gespielt. Wer zuerst drei Kackhäufchen vor sich liegen hat, verliert das Spiel.

Was geht noch?

- Karten selbst gestalten mit anderen Inhalten/Wörtern passend zum Unterricht. Benötigt werden dabei jeweils 6 Karten pro Person. Die 6 Karten sind für alle Spielenden identisch.

- Der einleitende Satz kann an das jeweilige Thema im Unterricht angepasst werden sowohl inhaltlich wie grammatikalisch, z.B. zum Einüben bestimmter Wendungen oder Zeitformen.

- Beispiele für andere Themen/Phrasen: Meine Katze hat den Kuchen nicht gegessen, es war... / Farben: Das grüne Auto ist nicht bei rot über die Ampel gefahren, es war das das blaue... / Zahlen: Es waren nicht zwei Bankräuber, es waren drei... usw.

- Bei muttersprachlichen Spielenden wird die zentrale Phrase im Spiel in der Regel recht schnell kreativ variiert, u.a. um Spannung bei der Ankündigung der nächsten abzulegenden Karte zu erzeugen. Das sollte – sofern für die Lernenden sprachlich möglich – ausdrücklich erlaubt sein.

Hinweise:

Das Spiel kann durch die Fokussierung auf eine Person, die verliert, recht frustrierend sein und negative Emotionen auslösen. Dies kann abgemildert werden durch eine Änderung der Siegbedingung: Es gewinnt, wer zuerst alle seine Karten losgeworden ist. Dadurch wird das Spiel pro Partie kürzer – verliert aber auch einen Teil seines Spielreizes.

LINKS:

Seite des Pegasus-Verlags zum Spiel: <https://pegasus.de/krasse-kacke>