

AGENT UNDERCOVER



ab 14 Jahren/ ab Klasse 9



Regelerklärung ca. 5 min / Spielzeit ca. 3-6 min pro Runde



im Unterricht mit 5-8 Personen

Fächer:	Deutsch, DaF/DaZ, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen
Lernen:	Üben von Small Talk, Fragen formulieren, Alltagssituationen

Worum geht's?

Alle Spielenden erhalten eine Ortskarte und wissen, wo sie sich im Spiel befinden. Ausnahme: eine Person bekommt die Karte mit dem Spion und weiß nicht, wo sich alle anderen aufhalten. Innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens unterhalten sich alle Spielenden: die Gruppe versucht durch geschicktes Fragen herauszubekommen, wer der Spion ist. Der Spion versucht herauszufinden, wo er und die Gruppen sich aufhalten. Es ist ein kommunikatives Spiel zum Trainieren von Fragen und Antworten in Alltagssituationen.

Was brauchst du?

1 Exemplar des Spiels für die gesamte Klasse

Aktivität im Unterricht

- 1) Die Klasse teilt sich in Kleingruppen von 6-8 Spielende auf.
- 2) Jede Gruppe erhält ein Set mit Ortskarten (Anzahl der Spielenden minus 1) plus 1 Spion-Karte.
- 3) Die Karten werden gemischt und verdeckt an die Spielenden ausgegeben, die sich diese ansehen.
- 4) Auf ein akustisches Signal hin unterhalten sich die Spielenden in allen Gruppen innerhalb einer vorgegebenen Zeit. In der Regel sind das 5 Minuten.
- 5) Nach Ablauf der 5 Minuten zählen die Gruppen bis 3 und alle Spielenden zeigen auf die Person, von der sie denken, es handelt sich um den Spion.
- 6) Der Spion deckt seine Karte auf. Haben mehr als die Hälfte der Spielenden auf ihn gezeigt, wurde er enttarnt: Die Gruppe hat gewonnen.
- 7) Wurde er nicht enttarnt, kann er versuchen, den Ort zu raten: Gelingt ihm dies, hat der Spion gewonnen.

Was geht noch?

- für jüngere Klasse kann man nur mit den Orten ohne die verschiedenen Rollen spielen
- es gibt eine zweite Ausgabe des Spiels mit weiteren Orten, es lassen sich aber auch einfach eigene Ortskarten herstellen, die passend zum Unterricht ausgewählt werden
- die Sprechzeit kann auch flexibel - je nach Gruppe und zur Verfügung stehender Zeit - gestaltet werden und zwischen 3 und 8 Minuten liegen

Hinweise:

Das freie und zugleich ungenaue Kommunizieren fällt den meisten Klassen zunächst sehr schwer. Hier ist es hilfreich, ergänzende Spielregeln für die Kommunikation direkt von Anfang an mit zugeben: Z.B. die erste Frage stellt ein:e zufällig bestimmte:r Startspieler:in, danach stellt die nächste Frage immer, wer gerade gefragt wurde. Oder: Es fragt immer der bzw. die nächste im Uhrzeigersinn.

LINKS:

Spielanleitung (PDF) beim Verlag Piatnik:

<https://piatnik.com/uploads/media/default/0001/02/d2f64454afa38d89f404675ed812a66ab12f5dc4.pdf>

Videospiel-Anleitung von Spiellama: <https://www.youtube.com/watch?v=bOVkL3iAVB4>