

Wettrennen

Zusätzliches Material:

- Buzzer

Einsatzmöglichkeiten:

- Anfangs- oder Schlussphase
- Schnelle Möglichkeit zur Sicherung und Wiederholung von Lerninhalten

So könnte das Spiel gespielt werden:

- Die LK zeichnet an der Tafel zwei bis 4 Linien zwischen „Start“ und „Ziel“ ein.
- Auf die Linien werden gleich viele Punkte gemalt.
- Am Start werden zwei bis vier Tiere, z.B. Hase und Igel, fixiert.
- Die Klasse wird in 2 bis 4 Teams aufgeteilt.
- Die LK stellt Fragen zum Lerninhalt.
- Das Team, das die richtige Antwort kennt, drückt den Buzzer. Das schnellere Team darf antworten.
- Bei richtiger Antwort rutscht das Team-Tier einen Punkt nach vorne, bei falscher Antwort einen Punkt zurück.
- Spielregel individuell anpassbar.

