

Schlag das LISUM

Medienkompetenz verbindet



Der rote Faden



Spiel 1: die pünktlichen Teilnehmer

Aufgabe:

Ihr habt noch 3 Minuten Zeit, bis der Workshop los geht. Wie lang 3 Minuten sind, sollt ihr fühlen. Stellt euch in einer Reihe auf. Wer denkt, dass die 3 Minuten vorbei sind, der tritt einen Schritt vor.

Bemerkung: Niemand darf eine Uhr tragen!

Wer kann für sein Team den ersten Punkt holen?

Umsetzung im Alltag

- Alle Kinder und Jugendlichen können teilnehmen
- Es kann ein Warmlaufen (jeder für sich oder durch ein Seil verbunden, ...) sein und nach Abschätzung der Zeit hören die Kinder und Jugendlichen auf zu laufen
- Keiner darf eine Uhr tragen
- Zeit ist beliebig wählbar

Spiel 2: Gewichte schätzen im Sport

Aufgabe:

Ihr bekommt verschiedene Bälle aus verschiedenen Sportarten gezeigt. Notiert als Team ein geschätztes Gewicht (in Gramm ohne Komma) in dem vorgesehenen Feld im Spiel. Wer näher am richtigen Gewicht ist, bekommt den Punkt.

<https://learningapps.org/490877>

Umsetzung im Alltag

- Es können sich alle in das Spiel über den Link einwählen
- Maximal 4 Spieler können in ein Spiel gewählt/eingeladen werden
- 1 Spieler pro Team gibt die geschätzten Zahlen ein oder verschiedene Spieler spielen gegeneinander

Spiel 3: Flummi-Freiwürfe

Aufgabe:

Bestimmt eine Werfer-Reihenfolge in eurem Team. Werfer 1 wirft von der Startlinie in einen Eimer, erst wenn der Flummi im Eimer liegen bleibt, gilt dies als getroffener Wurf. Es ist nun Werfer 2 (usw.) an der Reihe. Welches Team schafft es zuerst, dass alle Spieler getroffen haben.

Joker: Wenn ihr 3 Mal nicht getroffen habt, dann darf ein Jokerspieler aus eurem Team gewählt werden.

Umsetzung im Alltag

- Es können andere Wurfgegenstände gewählt werden (natürlich ungefährliche)
- Freiwürfe mit Basketbällen
- Alle müssen werfen und die Treffer werden gezählt
- Nur einige müssen werfen und die Treffer werden gezählt

Spiel 4: Fakt oder Fake?

- **Fake News** = erfundene Informationen, irreführende Informationen, Inhalte in falschem Kontext, Parodie & Satire, Propaganda
- Fake News Quiz von „Handysektor“ 

Umsetzung im Alltag

- Über das Thema Fake News sprechen
- Eigene Fake News schreiben (Paul Newsman)
- Bildersuche rückwärts

Spiel 5: Alle auf einen Gegenstand

Aufgabe:

Es gilt, so viele Teammitglieder wie möglich auf den Gegenstand zu stellen. Gewonnen hat das Team mit den meisten Personen auf dem Gegenstand. Beginnen muss das Team, welches gerade in Führung liegt.

Spiel 6: Wer weiß denn das?

Aufgabe:

Jeder Teilnehmer bekommt eine Antwortkarte.
Nachdem die Frage gestellt wurde, hält man die Karte mit der vermeintlich richtigen Antwort nach oben. Der Spielleiter scannt via Handykamera die Antworten ein. Der Spieler mit den meisten richtigen Antworten gewinnt für sein Team die nächsten Punkte.

→ [Plicker.com](https://plicker.com)

Umsetzung im Alltag

- Multiple Choice, Ja und Nein Fragen, Umfragen sind möglich
- Die Kinder/Jugendlichen müssen zu den Karten rennen oder vorher eine Bewegung ausführen, bevor sie antworten
- ...
- Vorteil: Nur der Spielleiter braucht ein Handy.

Spiel 7: Anpiff...

Aufgabe:

Jeder Spieler darf zunächst Lernen (2 Min.).
Im Anschluss machen alle den
Zuordnungstest. Wer am schnellsten war, der
hat gewonnen und kassiert die Punkte für sein
Team.

- Quizlet: https://quizlet.com/_3ltwri

Spiel 8: Eierlauf

Aufgabe:

- Beide Gruppen müssen den Raum und das Treppenhaus nutzen, um das Ei 2x hoch und wieder runter zu transportieren. Man darf nur jedes 3. Mal das Ei berühren. Fliegt das Ei auf den Boden, werden 2 Strafsekunden am Ende dazu addiert. Gewonnen hat das schnellste Team.

Umsetzung im Alltag

- Ein Football oder Rugby kann als Gegenstand genutzt werden.
- Veränderung der Beteiligung alle Teilnehmer ist möglich.
- Es kann auch erst das eine Team laufen und dann das andere. → Ein Team dient dann der Kontrolle.

Spiel 9: Stille Post

Aufgabe:

Jedes Team postiert sich in Abständen im Treppenhaus. Die beiden Startläufer bekommen einen Teil eines Gedichtes/Liedtextes vorgesprochen und müssen ihn an die Teampartner weitergeben. Bevor das Weitersagen erfolgt müssen 15 Hockstrecksprünge durchgeführt werden. Gewonnen hat das schnellste Team mit dem richtigen Text.

Umsetzung im Alltag

- Verschiedene Distanzen
- Verschiedene Bewegungsaufgaben
- Laufdiktat: der letzte Spieler muss Lücken in einen Text eintragen...

Spiel 10: Kennst du das Schlagwort?

Aufgabe:

Beide Teams sehen gleichzeitig Bilder.
Welches Team zuerst das Hauptschlagwort
benennt, bekommt einen Punkt.

<https://pechaflickr.de/>

Umsetzung im Alltag

- Gegnerische Team kann Begriffe aufschreiben und das andere Team muss so viele wie möglich erraten
- Alle Schreiben Schlagwörter auf → Begriffspool für den Spielleiter
- Geschichten zu den Bildern erzählen

Problem:

Urheberrecht der Bilder, Spielleiter weiß auch nicht, welche Bilder gezeigt werden

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:
Anja Raack

Tel: 03378 209 255
E-Mail: Anja.Raack@lisum.berlin-brandenburg.de

www.lisum.berlin-brandenburg.de