**Projekt „Spielen ist Kultur - Kultur macht Schule“**

*gefördert durch „Spiel des Jahres“*

**Brett- und Kartenspiele im Fachunterricht – Sammlung von Unterrichtsideen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Name** des Spiels | Emojito! | |
| **Fach** | Darstellendes Spiel | |
| **Thema** / Inhalt | Einsatz von Mimik und Stimme | |
| Klasse / **Alter** der Lernenden | 7. bis 13.Schuljahr | Lehrer/in für Nachfragen: Krieg |
| **Anzahl** Lernende / einge-setzte Spiel-Exemplare | 2 bis 14 Spieler, optimal sind aber 7 Spieler / je nach Kursgröße 1-2 Exemplare | |
| **Dauer** (ca. Minuten oder Unterrichtsstunden) | Abhängig vom Spielverlauf ungefähr 30 Minuten | |
| **Unterrichtsphase** | XEinstieg Erarbeitung  Sicherung X Wiederholen/Üben  XAndere: Warming Up | |
| **Lernziel** und/oder  geförderte **Kompetenzen** | Einsatz von Mimik und Stimme | |
| Benötigte **Materialien** (aus dem Spiel oder ggf. auch darüber hinaus zusätzliche Materialien und Medien) | Wählscheiben, Spielbrett, Emotionskarten und Marker aus dem Spiel | |
| Kurze Beschreibung der  **Unterrichtsidee** (Voraussetzung/en, Unterrichtsphase, Ablauf, Hindernisse und Tipps für die Durchführung) | Sowohl zum Einstieg in das Thema „Mimik“ oder allgemeiner in das Thema „Spieler als Ausdrucksträger“ als auch zum Üben dieser Ausdrucksform gut geeignet. Das Spiel kann aufgrund der vorgegebenen Mimik auf den Karten ein Bewusstsein für die mimischen Möglichkeiten schaffen und die Schüler auflockern.  Eventuell kann in der Gruppe auch ein direktes Feedback mit Tipps für den „Vorspieler“ erfolgen. | |
| **Differenzierungs-möglichkeiten** | - | |