

Name des Spiels	Just One	
Fach	Fremdsprachen, Geschichte, Sozialkunde, Erdkunde	
Thema / Inhalt	Fremdsprachen: Wortschatztraining Gesellschaftswissenschaften: Fachbegriffe	
Klasse / Alter der Lernenden	9-13	Lehrer/in für Nachfragen: Daniel Bernsen
Anzahl Lernende / eingesetzte Spiel-Exemplare	1 Exemplar pro Gruppe / Gruppengröße variable, das Spiel kann auch mit 20 SuS als einer Gruppe gespielt werden.	
Dauer (ca. Minuten oder Unterrichtsstunden)	Variable: pro Begriff / Wort ca. 5 Minuten	
Unterrichtsphase	<input type="checkbox"/> Einstieg <input type="checkbox"/> Erarbeitung <input type="checkbox"/> Sicherung <input checked="" type="checkbox"/> Wiederholen/Üben <input type="checkbox"/> Andere: _____	
Lernziel und/oder geförderte Kompetenzen	Wiederholung von Vokabeln/Fachbegriffen, Vernetzung von Begriffen und Wortfeldern	
Benötigte Materialien (aus dem Spiel oder ggf. auch darüber hinaus zusätzliche Materialien und Medien)	Papier, Stifte, Blanko-Spielkarten (selbst ausgeschnitten ca. 6x8 cm z.B. aus weißem Fotokarton), Aufsteller und Spielanleitung (https://asmodee.de/just-one) des Spiels „Just One“ sowie 1 Sanduhr/Zeitmesser	
Kurze Beschreibung der Unterrichtsidee (Voraussetzung/en, Unterrichtsphase, Ablauf, Hindernisse und Tipps für die Durchführung)	<p>Jede/r Schüler/in erhält eine Blanko-Spielkarte, notiert darauf fünf Vokabeln oder Fachbegriffe der vorangehenden Unterrichtseinheit und nummeriert diese von 1-5.</p> <p>Alle Karten werden eingesammelt gemischt und auf das Pult vorne gelegt.</p> <p>Alle Schüler*innen spielen gemeinsam gegen das Spiel. Je nach Dauer werden entsprechend viele Karten vom Stapel gezogen (ca. 5 Minuten je Karte). Ziel ist es, möglichst viele Karten richtig zu raten. Pro richtig geratener Karte gibt es 1 Punkt.</p> <p>Eine Gruppe von 2 oder 3 Schüler*innen bildet das Rateteam und setzt sich vorne an das Pult. Die übrigen Schüler*innen sind die Tipgeber. Die oberste der gezogenen Karten wird so auf den Aufsteller gesetzt, dass die Tipgeber die Begriffe lesen können, die Ratenden diese aber nicht sehen.</p> <p>Die Ratenden nennen eine Zahl zwischen 1 und 5 und drehen sich dann mit dem Rücken zum Pult, so dass sie nicht sehen, was die Tipgeber schreiben. Die genannte Zahl entspricht dem zu ratenden Begriff.</p> <p>Jede/r Tipgeber/in schreibt nun auf einen Zettel genau ein Wort, das den Ratenden helfen soll, den gesuchten Begriff zu erraten.</p> <p>Idealerweise falten die SuS dafür einen DinA4-Zettel in der Mitte, so dass sich dieser dann wie ein Namensschild gut lesbar aufstellen lässt und insgesamt 4 Runden verwendet werden kann.</p>	

	<p>Wenn alle SuS einen Begriff aufgeschrieben haben, stellen sie ihre Wörter gut lesbar vor sich hin. Es wird zunächst abgeglichen, ob es übereinstimmende Wörter gibt (hier gelten auch gleiche Wortstämme wie z.B. <i>Holz</i> und <i>Holzhaus</i> bereits als Dopplungen). Diese werden dann umgedreht, so dass sie für die Ratenden nicht sichtbar sind. Die übrigen Wörter und Begriffe dienen den Ratenden als Tipps.</p> <p>Die Ratenden drehen sich nun um, die Sanduhr oder Timer werden gestartet. Sie haben nun 2 Minuten Zeit den gesuchten Begriff zu erraten. Dabei haben sie nur 1 Versuch.</p> <p>Erraten sie innerhalb der Zeit den Begriff, bekommt die Klasse die Karte und damit 1 Punkt. Raten sie falsch, verlieren sie diese Karte sowie eine weitere vom Stapel. Raten sie nicht und nennen keinen Begriff, verlieren sie nur die aktuelle Karte.</p> <p>Danach wird das Rateteam gewechselt, die Ratenden werden zu Tippgebern. Das Spiel endet, wenn keine Karte mehr vom Stapel gezogen werden kann. Je mehr Karten vom Stapel richtig geraten wurde, umso besser hat die Klasse als Team gespielt.</p>
<p>Differenzierungsmöglichkeiten</p>	<p>Unterschiedliche Teams mit unterschiedlich schwierigen Begriffen, bei SuS gilt meist: Je abstrakter ein Begriff, umso schwieriger fällt es diesen zu beschreiben.</p> <p>Vorauswahl und Vorbereitung der zu ratenden Begriffen auf den Karten durch den Lehrer bzw. die Lehrerin.</p> <p>In den Fremdsprachen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vorab Wortfelder erstellen - Möglichkeit Vokabeln im Schulbuch nachzuschlagen