Name des Spiels	Similo	
Fach	GL, Geschichte, Sozialkunde, Deutsch, Fremdsprachen	
Thema / Inhalt	(fiktive oder reale) Personen zu einem Thema	
Klasse / **Alter** der Lernenden	9-13	Lehrer/in für Nachfragen: Daniel Bernsen
Anzahl Lernende / eingesetzte Spiel-Exemplare	4-5 pro Spiel	
Dauer (ca. Minuten oder Unterrichtsstunden)	30 Minuten	
Unterrichtsphase	☐ Einstieg ☐ Erarbeitung ☐ Sicherung X Wiederholen/Üben ☐ Andere: _____	
Lernziel und/oder geförderte **Kompetenzen**	Wiederholen von Inhalten, Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen Personen erkennen und benennen	
Benötigte **Materialien** (aus dem Spiel oder ggf. auch darüber hinaus zusätzliche Materialien und Medien)	Papier (DinA4-Blatt mehrfach gefaltet und zerschnitten), Stifte	
Kurze Beschreibung der **Unterrichtsidee** (Voraussetzung/en, Unterrichtsphase, Ablauf, Hindernisse und Tipps für die Durchführung)	Das Spiel kann in Kleingruppen gespielt werden. Die SuS jeder Gruppe notieren Namen von Personen zu einer Unterrichtseinheit (historische Epoche, Romanfiguren) auf die vorbereiteten Zettel. Es sollten rund 18-20 Personen notiert werden. Zufällig wird ein Tippgeber bestimmt. Dieser zieht zufällig eine Karte, schaut sich diese an und merkt sich die darauf notierte Person. Er nimmt dann 8 weitere Karten auf, mischt alle 9 Karten und legt diese offen in einem Raster von 3x3 Karten auf dem Tisch aus. Anschließend zieht er von den übrigen Karten eine und legt diese gerade auf den Tisch, wenn die Person auf der Karte eine Ähnlichkeit mit der der gesuchten Person aufweist, oder er legt sie quer, wenn die beiden Personen sich vor allem durch ein Merkmal unterscheiden. Die ratende Gruppe muss nun eine Karte aus dem Raster entfernen, die nicht die gesuchte Person ist. Nachdem der Tippgebende eine zweite Karte ausgelegt hat, müssen sie nun 2 Karten entfernen, nach der dritten Runde dann 3. Der Tippgeber legt eine 4. Karte aus, die Ratenden müssen nun aus den 3 verbleibenden Karten die gesuchte Person benennen.	

	Gelingt dies, gewinnt die Gruppe. Wird die falsche Person benannt, verliert die Gruppe. Wird die gesuchte Person schon vorher aussortiert, endet das Spiel sofort und die Gruppe verliert auch. Das Spiel kann und sollte mehrfach hintereinander mit wechselnden Tippgebern gespielt werden.
Differenzierungs-möglichkeiten	- Das Spiel wird einfacher, wenn der Tippgeber aus den verbleibenden Karten seine Tipps auswählt und diese nicht zufällig zieht. - Die Namen der relevanten Personen können vorab gemeinsam an der Tafel gesammelt und notiert werden. - Ggf. lassen sich die Karten auch zuhause vorbereiten und mit Porträtbildern versehen: dann kann es auch um äußere Eigenschaften wie Haarfarbe oder Größe gehen, was für den Bereich „Personenbeschreibungen“ in den Sprachen auch relevant ist und das Spiel so auch in jüngeren Klassen einsetzbar macht. - In Varianten kann auch mit anderen Themen statt Personen gespielt werden, z.B. Gemälde/Epochen oder Gebäude/Architektur usw.