

# Einstiegsspiel

Info für Lehrpersonen



<b>Arbeitsauftrag</b>	Spiel: Ich kaufe mir... Die Lehrperson ist der Spielleiter und die ganze Klasse spielt mit. (Siehe Anleitung LP)
<b>Ziel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es soll die SuS für die Vielfalt der Produkte auf dem Markt sensibilisieren.</li><li>• Das Spiel fördert die Kombinationsfähigkeit und macht Spass.</li></ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Spielanleitung</li></ul>
<b>Sozialform</b>	Plenum
<b>Zeit</b>	15'



## Spielbeschreibung

Dieses Spiel hat geheime Regeln, die nur der Spielleiter (Lehrperson) kennt. Die Regeln dürfen weder vom Spielleiter noch von den Mitspielern kommuniziert werden! Ziel ist, dass die Schüler die Regeln des Spiels herausfinden und mitspielen können. Unter keinen Umständen jedoch dürfen sie die Regeln verraten.

Das Spiel lässt sich am besten mit einem Beispiel erklären. Nehmen wir an, die Lehrperson heiße Maja Keller. Sie wendet sich wie folgt an die Schüler: „Passt auf. Es gibt eine Regel für euer Kaufverhalten. Ich werde euch die Regel nicht sagen, und wer sie herausfindet, darf sie nicht verraten! Ich gehe ins Warenhaus und kaufe mir eine Mütze. Fabio, was kaufst du dir?“ Fabio wird nun vielleicht antworten, dass er sich eine Jacke kaufen wolle. Die Lehrerin antwortet: „Nein, Fabio, das geht nicht. Vielleicht kannst du dir später einmal eine Jacke kaufen. Aber Fellhandschuhe wären nicht schlecht! Oder eine Flamenco-CD!“ Die Lehrerin wird sich als Nächstes evtl. eine Ananas kaufen und dann ein Jo-Jo.

Der Spielleiter kauft sich also als Erstes einen Gegenstand, der denselben Anfangsbuchstaben hat wie der eigene Vorname. Hier wird wahrscheinlich noch kein Schüler merken, worum es geht. Beim zweiten oder dritten Produkt werden bereits einige Schüler merken, wie die Regeln lauten. Bei der erwähnten Lehrperson könnte das so aussehen:

**M**    **Mütze**  
**A**    **Ananas**  
**J**    **Jo-Jo**  
**A**    **Anorak**

Fabio müsste dementsprechend in der ersten Runde etwas kaufen, das mit F beginnt. Die Lehrperson fragt in jeder Runde einige Schüler, bis jemand eine mögliche Lösung nennt. Es können später auch Nachname, Wohnort, Hobbys usw. einbezogen werden.

Das Spiel macht grossen Spass, fördert Konzentration, Fantasie und Kombinationsfähigkeit. Es kann über mehrere Tage immer wieder gespielt werden, bis die ganze Klasse die Regeln kennt.