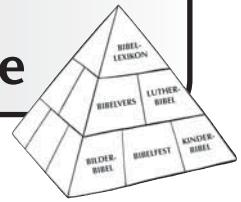


Pyramide



Spieltyp:	Themenbereich:	
Sprachspiel, Reaktionsspiel	Religion allgemein	
Material:	Anzahl der Spieler:	Zeit:
Quizkarten, Stoppuhr	ab 6	beliebig

Spielvorbereitung:

Bei diesem Spiel kann man entweder zwei beliebige Schüler an die Reihe nehmen, die gegen zwei andere Schüler spielen. Die Schüler können auch stellvertretend für eine Gruppe spielen. Im ersten Fall gewinnt die Zweiergruppe mit der höchsten Punktzahl, im zweiten Fall die Gruppe mit der höchsten Punktzahl.

Zwei Stühle werden vor der Tafel aufgestellt und zwar so, dass der Stuhl, der am nächsten an der Tafel steht, mit der Rückenlehne zu dieser aufgestellt wird. Der zweite Stuhl wird dem ersten gegenübergestellt.

Spielverlauf:

Die beiden Schüler werden vor die Tür geschickt. Ein dritter Schüler schreibt von einer Quizkarte (S. 66–67) die dort stehenden Begriffe auf die Innenseite der Tafel. Unten auf der Quizkarte wird ein „erlaubtes Wort“, das bei der Beschreibung verwendet werden darf, notiert. Alternativ dazu ist auch die Angabe des jeweiligen Themas als Hilfestellung möglich („es geht um ...“). Dies wird dann ebenfalls an die Tafel geschrieben.

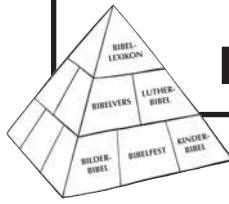
Beispiel einer Quizkarte:

Pyramide		1
Bibellexikon		
Bibelstudium		Lutherbibel
Bilderbibel	bibelfest	Kinderbibel
erlaubtes Wort: Bibel		

Beispiel für einen Tafelanschrieb:

Bibellexikon Bibelstudium – Lutherbibel Bilderbibel – bibelfest – Kinderbibel <u>erlaubt:</u> Bibel
--

→ Anschließend wird die Tafel zugeklappt.



Pyramide

Wenn die beiden Schüler von draußen hereingerufen werden, müssen sie sich auf die beiden vorbereiteten Stühle setzen. Ein Schüler (S 1) sitzt nun mit dem Rücken zur Tafel, der andere (S 2) sitzt seinem Partner gegenüber und hat dabei den Blick auf die Tafel frei.

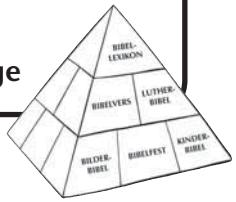
Diese wird nun aufgeklappt. Schüler 2 hat auf ein Startzeichen hin drei Minuten Zeit, die Begriffe von unten nach oben seinem Partner zu erklären. Er darf das erlaubte Wort aussprechen, im Beispiel könnte er seinem Mitspieler sagen: „Es geht um Wörter, die ‚Bibel‘ enthalten.“ Die anderen Begriffe muss er umschreiben, bis sein Partner sie erraten hat. Bei diesen Begriffen ist es verboten, sie ganz, teilweise oder in veränderter Form (Beispiel: Studium – studieren) auszusprechen. Wenn dies passiert, endet das Spiel vorzeitig und die nächste Gruppe ist an der Reihe. Diese Regel setzt die Spieler ganz schön unter Druck! Für jeden richtig erratenen Begriff erhalten die Spieler die entsprechende Punktzahl.

Punktwertung:

Für die unteren drei Begriffe erhält man pro richtig erratenen Begriff einen Punkt. Für die nächsthöheren zwei Begriffe erhält man pro erratenen Begriff je zwei Punkte. Für den obersten Begriff erhält man schließlich drei Punkte. In einem Spiel kann man also insgesamt zehn Punkte erreichen.

Pyramide		
3 Punkte		
2 Punkte		2 Punkte
1 Punkt	1 Punkt	1 Punkt

Pyramide – Blankvorlage



Pyramide 1

erlaubtes Wort:

Pyramide 6

es geht um:

Pyramide 2

erlaubtes Wort:

Pyramide 7

es geht um:

Pyramide 3

erlaubtes Wort:

Pyramide 8

es geht um:

Pyramide 4

erlaubtes Wort:

Pyramide 9

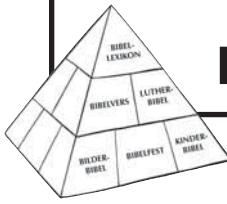
es geht um:

Pyramide 5

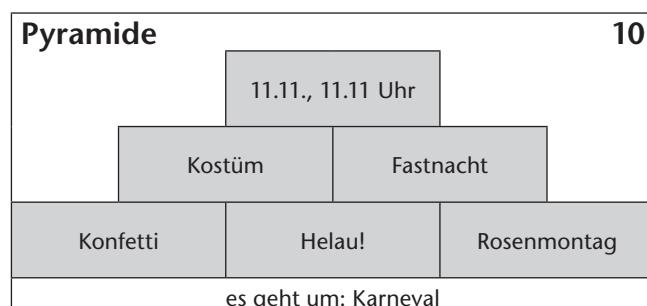
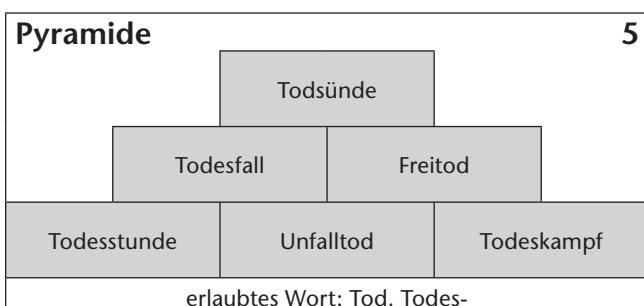
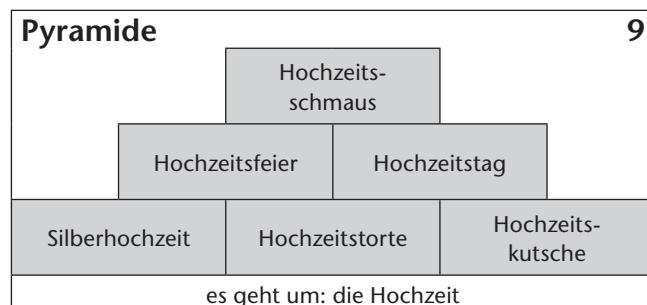
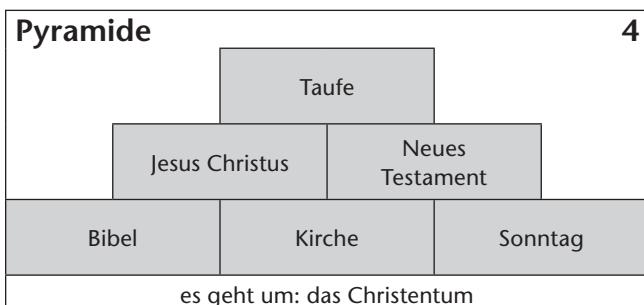
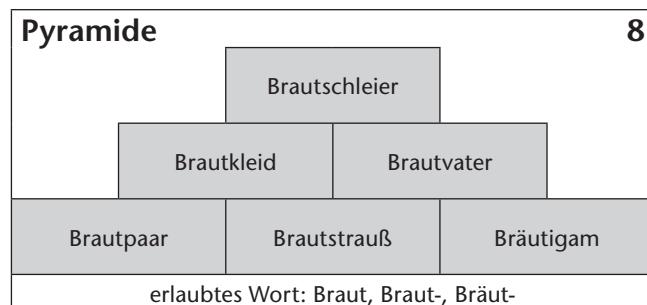
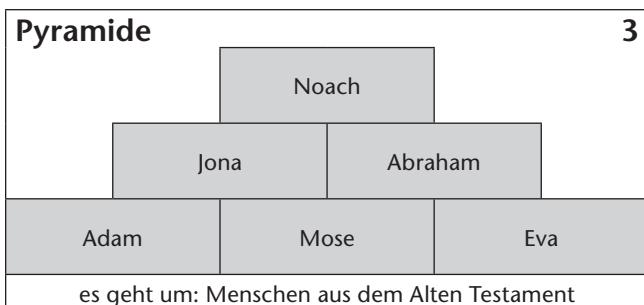
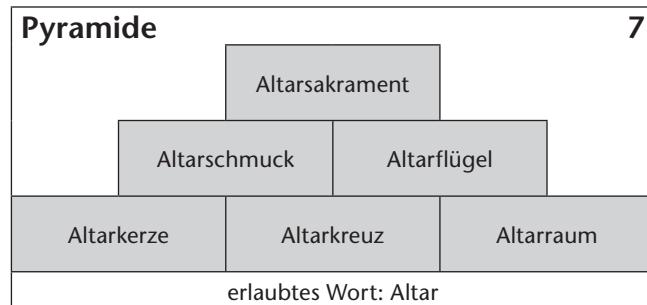
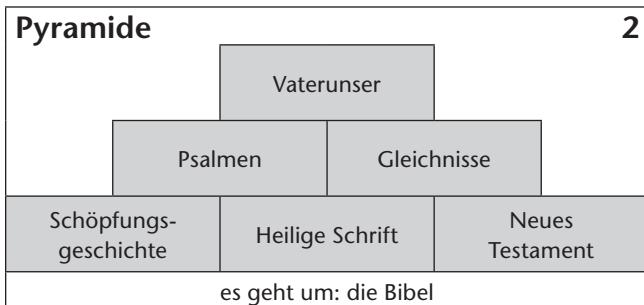
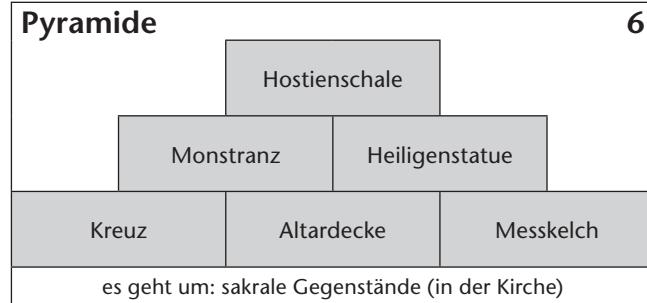
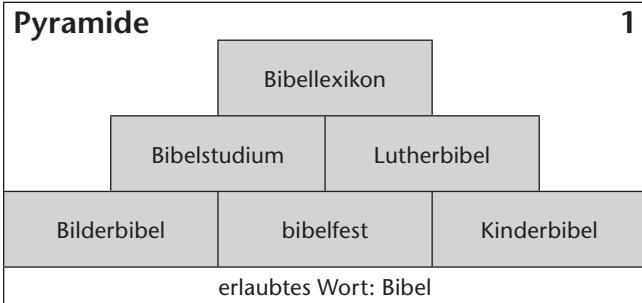
erlaubtes Wort:

Pyramide 10

es geht um:



Pyramide – Kartenset Nr. 1–10



Pyramide – Kartenset Nr. 11–20

