

Geschichte-TABU



Vorinformationen:

- Niveaustufe: Unter- und Mittelstufe
- Methode: Spiel
- Medien: Spielkarten
- Fachübergreifende Aspekte: Politik, Sozialkunde
- Inhalt in Stichworten: Spiel um Begriffe der Geschichte

Autor: Dr. Fritz Schäffer

1 Herkunft und Ziele des Spiels

1.1 Das Spiel TABU

Das Spiel TABU ist ein Spiel aus der Reihe MB-Spiele. Hierbei spielen immer zwei Teams gegeneinander, wobei es Ziel des Spiels ist, durch schnelles Erraten von Begriffen ohne Verwendung von so genannten TABU-Wörtern viele Punkte zu erreichen. Ein Teammitglied **umschreibt** den gesuchten Begriff, der Rest des Teams versucht, den Begriff zu erraten. Das gegnerische Team kontrolliert das Geschehen.

Beispiel

Wie errät man, dass das Team „Apfel“ sagt, wenn die TABU-Wörter „rot“, „Frucht“, „Birne“ und „Schneewittchen“ sind? Man kann z. B. sagen:
„Die Schlange hat ihn Eva gegeben.“
„Der John hatte ihn auf dem Kopf.“
„Pferde lassen ihn fallen.“

Der Spielverlauf

Die Spieler werden in **zwei Teams**, Team A und B aufgeteilt. Bei großen Klassen, etwa ab 30 Schülern, kann man zwei- bzw. dreimal zwei Teams bilden. Es spielt dabei keine Rolle, wenn ein Team einen Spieler mehr hat. Im Folgenden wird festgelegt, welches Team beginnt, hier Team A. Team A wählt einen seiner Spieler als ersten **Tipgeber** aus. Der Tipgeber erhält die Spielkarten. Die anderen Spieler seines Teams sind die **Rater**, sie sitzen ihm gegenüber und dürfen die Karten nicht einsehen. Team B oder einzelne Spieler aus dem Team B setzen sich neben oder hinter den Tipgeber von Team A und schauen ihm in die Karten. Geeignet ist eine Sitzordnung, bei der die einzelnen Team-Mitglieder im Wechsel um einen Tisch sitzen, also ABABAB. Team B bedient die Sanduhr (Laufzeit 1 Minute) und den Summenzähler. Sie geben das Startzeichen und unterbrechen das Spiel bei Verstoß gegen die Regeln. Ist die Spielzeit abgelaufen, ist Team B an der Reihe und bestimmt einen Tipgeber. So geht das Spiel weiter: Die Teams versuchen abwechselnd, möglichst viele Punkte zu sammeln. Die Teammitglieder wechseln sich als Tipgeber ab. Hat ein Team einen Spieler weniger, so fungiert ein Spieler zweimal als Tipgeber.

So funktioniert's

Der Tipgeber zieht die oberste Karte. Nur er und das gegnerische Team dürfen die Karte einsehen. Das oberste Wort der Karte ist der gesuchte Begriff. Die vier Wörter darunter sind die TABU-Wörter, die der Tipgeber nicht verwenden darf, um sein Team auf den gesuchten Begriff zu bringen. Sobald die Zeit läuft, beginnt der Tipgeber damit, seinem Team geeignete Hinweise zum gesuchten Begriff zu geben. Die Tipps können aus ganzen Sätzen, aus kurzen Phrasen oder auch aus einzelnen Wörtern bestehen. Die Hinweise dürfen die „Regeln für Tipps“ (siehe folgende Seite) nicht brechen. Während der Tipgeber seine Tipps gibt, sagen seine Teammitglieder alle möglichen Lösungswörter, die ihnen einfallen. Fehlversuche werden nicht bestraft. Jedes Mal, wenn ein Teammitglied den Suchbegriff richtig errät, gewinnt das Team einen Punkt. Die erratene Karte wird beiseite gelegt (Sicherung der Punkte).

Benutzt der Tipgeber ein TABU-Wort oder bricht eine „Regel für Tipps“, wird der Summenzähler gedrückt. Diese Karte zählt nicht mehr.

Der Tipgeber kann zu jeder Zeit bei einer Karte passen, die ihm zu schwierig oder zu zeitraubend erscheint. Das Spiel geht dann ganz normal weiter.

2 Organisation vor dem Spiel

2.1 Mögliche Stundenverläufe

Den Verlauf der Stunde kann man variabel gestalten, es sind folgende Abläufe denkbar:

- Die Schüler entwerfen TABU-Karten in der Stunde und es wird anschließend gespielt, dabei sollte das Entwerfen und das Spielen gleichmäßig verteilt sein. Die Lehrkraft sollte in diesem Fall eine Liste von zu umschreibenden Begriffen vorbereitet haben. Die Aufgabe der Schülerinnen und Schüler ist es dann, die TABU-Wörter zu definieren, die nicht verwendet werden dürfen. Es ist darauf zu achten, dass jeder Schüler ca. sechs Karten entwirft. Man sollte als Lehrer Karten für das Spiel reservieren.
- Die Schüler entwerfen als Hausaufgabe arbeitsteilig zu bestimmten Themengebieten Spielkarten, mit diesen wird dann in der Stunde gespielt.
- Es ist schon ein bestimmter Tabu-Wortvorrat vorhanden und es wird zur Wiederholung gespielt.

Für den Verlauf des Spiels ist wichtig, dass den Schülern die Spielregeln bekannt gegeben werden. Dabei ist es sinnvoll, die Regeln aus dem käuflichen Spiel zu übernehmen, um keine unnötigen Diskussionen aufkommen zu lassen. Die Regeln sollten sowohl auf einem Arbeitsblatt für jede Schülerin/ jeden Schüler, als auch mit einer Folie präsentiert werden.

2.2 Benötigtes Material

Für die Gestaltung der Stunde wird folgendes **Material** benötigt:

Beispiel einer Karte durch die Schüler

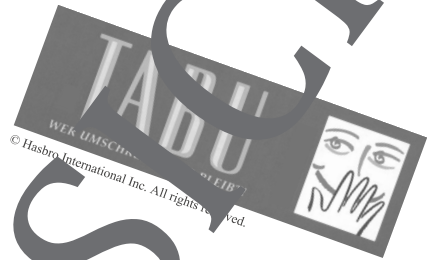
- Beispiel für eine TABU-Karte
- Bücher, Schüleraufzeichnungen
- Karteikarten DIN A8, kariert, Hochformat

3 Material

M 1 Arbeitsblatt: Karteikarten erstellen, Begriffe und TABU-Wörter finden

Arbeitsauftrag:

Entwirf analog zum folgenden Beispiel mindestens **fünf** weitere Karten. Benutze deine Aufzeichnungen, nimm die ausgelegten Bücher zu Hilfe, sprich mit deinen Mitschülern, frage deinen Lehrer usw., um **Begriffe** und **TABU-Wörter** zu finden.



Beispiel

Augustus	Begriff
Cäsar	TABU-Wörter
Christi Geburt	
Kaiser	
Marc Anton	

Dein Ziel ist es, den Namen „Augustus“ erraten. Du darfst bei der Umschreibung die Begriffe Cäsar, Christi Geburt, Kaiser und Marc Anton nicht verwenden. Wie kannst Du vorgehen?

Du könntest z. B. sagen:

„Er beendete die Römische Republik.“

„Er setzte dem Jahrhundert der Bürgerkriege ein Ende.“

„Er rächte die Mörder seines Onkels und besiegte Kleopatra und ihren Liebhaber.“

„Er herrschte als Prinzeps.“

M 3 Kopiervorlagen: Spielkarten

Epochen und Jahreszahlen

10 000 v. Chr.	2 500 v. Chr.	1 800 v. Chr.
Sesshaftigkeit Neolithikum Ackerbau Viehzucht	Pyramiden Ägypten Nil Cheops	Bronzezeit Kupfer Metall gießen
800 v. Chr.	2 000 v. Chr.	750 v. Chr.
Eisenzeit Kelten gießen Erz	Besiedlung Griechenland Aegean Ionier	Helden Sagen Homer Odyssee
490–480 v. Chr.	450–430 v. Chr.	753 v. Chr.
Perseerriege Marathon Salamis Seeschlacht	Blütezeit Athen Perikles Akropolis	Sage Gründung Rom Wolf

Sie wollen mehr für Ihr Fach? Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 5.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Webinare und Videos
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung



Attraktive Vergünstigungen
für Referendar:innen mit
bis zu 15% Rabatt



Käuferschutz
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de