

## Klass 9 Thema Hiob; Stunde 7: Wiederholungsspiel

- Die Klasse bildet Gruppen mit 3 bis 5 Mitgliedern. Jede Gruppe erhält ein Hiobspiel und darf nun selbständig spielen.
- Das Hiobspiel:
  - Jede Gruppe erhält ein Spielfeld einen Würfel und die entsprechenden zugehörigen Kärtchen. Jeder Spieler sucht sich selbst eine Spielfigur (Z.B. Radiergummi)
  - Der Spieler, der die höchst Zahl würfelt beginnt. Er würfelt und zieht die entsprechende Augenzahl in eine beliebige Richtung.
  - Der Spieler bekommt ein Kärtchen der entsprechenden Farbe. Weiß, gelb und grün werden je vom rechten Nachbarn gezogen (denn die Antwort steht mit auf der Karte). Der Nachbar liest die Frage vor und der Spieler muss sie beantworten. Ist die Frage richtig beantwortet, so bekommt der Spieler die Karte. Ist die Antwort falsch, wird die richtige Antwort vorgelesen und die Karte zurück unter den Stapel gesteckt. Der nächste ist an der Reihe.
  - Die blauen Karten sind Ereigniskarten. Sie werden selbst gezogen und können aufgehoben werden, bis sie gebraucht werden.
  - Ziel ist es, möglichst viele Fragekarten zu sammeln. Dabei muss jede Farbe mindestens einmal vertreten sein. Wer zum Zeitpunkt der Spielbeendigung (12 Minuten vor Schluss) die meisten Kärtchen besitzt, hat gewonnen.
- Die einzelnen Sieger bekommen einen kleinen Preis.
- Dem Spiel schließt sich ein „Geschwindigkeitsdurchgang“ an. Dazu werden alle Spiele eingepackt. Der Lehrer hat sämtliche Fragen. Und stellt sie schnell nacheinander. In der Klasse wird ein kleiner Ball herumgereicht. Wer den Ball hat muss die Antwort geben. Der Ball wird immer einen Platz weitergegeben. Die Klasse hat die Möglichkeit, die Person zu beraten. Die richtigen Antworten kommen auf einen Stapel und die falschen. Falsche Antworten zählen doppelt. Nach 5 Minuten werden die richtigen Antworten gezählt und die Anzahl der falschen (mal 2) abgezogen. 10 Punkte geben einen Preis. Die Größe des Preises wächst alle 10 weiteren Punkte.

**Material:** 5 Hiobspiele, Würfel, Stoppuhr, Preise