

Würfelspiel zu einem Buch erstellen



ZIELGRUPPE: Schülerinnen und Schüler ab der 3. Klasse

IDEE: Akademie für Leseförderung Niedersachsen

ZIELE: spielerische Auseinandersetzung mit einer Lektüre, Buchpräsentation, auf ein Buch aufmerksam machen, Leseanimation

Vorbereitung

Will man Schülerinnen und Schüler ein eigenes Würfelspiel zu einem Buch erstellen lassen, sollte man ihnen schon im Vorfeld einen genauen Eindruck darüber vermitteln, wie ein Würfelspiel zu einem bestimmten Buch aussehen könnte. Darüber hinaus sollten Möglichkeiten aufgezeigt werden, inhaltliche Aspekte der Lektüre in das Spielgeschehen einzubringen. Dies sollte praxisnah geschehen, indem man mit den Kindern ein bereits bestehendes Spiel zu einem Buch spielt. Ein komplett fertiges Spiel, das hierzu genutzt werden kann, befindet sich in unserem Praxistipp: Würfelspiel zu dem Kinderbuch „[Das Schoko-Geheimnis](#)“. Alternativ kann die Lehrkraft anhand dieses Praxistipps ein Würfelspiel zu einem anderen Buch erstellen.

Ausgehend davon sollten die Kinder im Hinblick auf die eigene Spielerstellung ein Buch ihrer Wahl so genau lesen, dass sie gut über dessen Inhalt Bescheid wissen. Hierzu ist es sinnvoll, die Schülerinnen und Schüler lesebegleitend Notizen zur Lektüre machen zu lassen.

Für die praktische Arbeit sind außerdem die unterschiedlichen Blanko-Spielkarten, das Arbeitsblatt zur Erstellung von Ereigniskarten sowie der Blanko-Spielplan auszudrucken. Benötigt werden außerdem Spielfiguren und ein Würfel.

Durchführung

Die Erstellung des Würfelspiels kann in Einzelarbeit erfolgen. Erfahrungsgemäß haben Schülerinnen und Schüler mehr Spaß und kreativere Ideen, wenn sie diese Aufgabe in Partnerarbeit oder in einer Gruppe von 3-4 Personen in Angriff nehmen können.

Im Zuge der Spielerstellung sind von den Schülerinnen und Schülern folgende Aufgaben zu erledigen:

- Beschriftung der einzelnen Personenkarten mit je einem Satz zu den unterschiedlichen Personen des Buches: Wichtig ist, dass die Kinder dabei sowohl zutreffende als auch nichtzutreffende Aussagen notieren.
- Notieren je einer Frage zum Inhalt der Geschichte auf den entsprechenden Fragekarten: Dabei sollte darauf geachtet werden, dass zu allen Fragen auch die passenden Antworten aufgeschrieben werden, damit es beim späteren Spielen nicht zu Ungereimtheiten kommt.
- Festhalten von Ereignissen und der dazugehörigen Handlungsanweisung zum Spielverlauf: Diese sollten so konzipiert werden, dass Ereignis und Handlungsanweisung inhaltlich



zueinander passen. Je nach Bedarf kann hierzu das beigelegte Arbeitsblatt als Hilfestellung für schwächere Schülerinnen und Schüler verwendet werden.

- Gestaltung des Spielplans und ggf. Gestaltung zur Lektüre passender Spielfiguren: Bei der Gestaltung des Spielplans ist es wichtig, die Felder, auf denen Karten gezogen werden müssen, kenntlich zu machen.

Wenn die Kinder in Gruppen arbeiten, ist es sinnvoll, vor dem Beschriften der Kärtchen inhaltliche Ideen zusammenzutragen. Hierzu eignen sich Post-its oder ein großformatiger Papierbogen. So können sich die Kinder gegenseitig inspirieren und es wird gewährleistet, dass Fragen oder Ereignisse später nicht doppelt vorhanden sind.

Soll das Spiel später mit Mitschülerinnen und Mitschülern gespielt werden, die das Buch nicht kennen, sollten die Spielersteller den Inhalt ihres Buches im Vorfeld zumindest so genau vorstellen, dass die Aussagen der Personenkarten von allen Mitspielerinnen und Mitspielern als richtig oder falsch identifiziert werden können. Die Fragekarten sollten in diesem Fall besser nicht verwendet werden.

Diese Art der Buchpräsentation kann im Deutschunterricht der Grundschule als fachspezifische Leistung genutzt werden.

Variante

Neben den hier vorgeschlagenen Frage-, Ereignis- oder Personenkarten können natürlich auch andere zum Spiel passende Karten, z.B. aus der Handlung des Buches hervorgehende Aktionskarten, erfunden oder individuelle Spielregeln festgelegt werden. Hier bietet es sich an, diese von den Schülerinnen und Schülern in einer selbst verfassten Spielanleitung festhalten zu lassen.

Mit einem Spielkartengenerator können passende Spielkarten zum Würfelspiel erstellt werden. Genauere Hinweise hierzu finden Sie in folgendem [Praxistipp](#).



Überlege dir, was in den einzelnen Kapiteln deines Buches passiert und schreibe zu jedem Kapitel einen Satz auf die Linie!
Verbinde den Satz mit dem passenden Auftrag!



1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

Würfle noch einmal!

Rücke __ Felder vor!

Gehe __ Felder zurück!

Gehe eine Position vor!

Gehe eine Position zurück!

Ziehe eine weitere Ereigniskarte!

Dein nächster Zug zählt doppelt.

Tausche deine Position

mit _____!

Gehe zurück zum Start!

Setze einmal aus!

Ereigniskarten:

<p>Ereigniskarte</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>↑</p> <p>-----</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>↑</p> <p>-----</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>↑</p> <p>-----</p>
<p>Ereigniskarte</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>↑</p> <p>-----</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>↑</p> <p>-----</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>↑</p> <p>-----</p>
<p>Ereigniskarte</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>↑</p> <p>-----</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>↑</p> <p>-----</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>↑</p> <p>-----</p>

Fragekarten:

Fragekarte	Fragekarte	Fragekarte
F:----- ----- A:-----	F:----- ----- A:-----	F:----- ----- A:-----
Fragekarte	Fragekarte	Fragekarte
F:----- ----- A:-----	F:----- ----- A:-----	F:----- ----- A:-----
Fragekarte	Fragekarte	Fragekarte
F:----- ----- A:-----	F:----- ----- A:-----	F:----- ----- A:-----

Personenkarten:

Stimmt 😊 / Stimmt nicht 😞	Stimmt 😊 / Stimmt nicht 😞	Stimmt 😊 / Stimmt nicht 😞
----- ----- -----	----- ----- -----	----- ----- -----
Stimmt 😊 / Stimmt nicht 😞	Stimmt 😊 / Stimmt nicht 😞	Stimmt 😊 / Stimmt nicht 😞
----- ----- -----	----- ----- -----	----- ----- -----
Stimmt 😊 / Stimmt nicht 😞	Stimmt 😊 / Stimmt nicht 😞	Stimmt 😊 / Stimmt nicht 😞
----- ----- -----	----- ----- -----	----- ----- -----