

Spieleabend – Drachenschule

Materialien:

- Spiel 1: 4 verschiedene Drachen und Namen
Spiel 2: Zeitungen
- Spiel 3: Hutanleitung
Test → Jim Knopf – Fragen (10)
→ allgemeine Fragen (10)
- Spiel 4: Spülschüssel, Becher, Handtücher
Spiel 5:
Spiel 6: DinA4 Blätter mit Begriffen
(Luise)
Spiel 7: „Metallknochelei“
Umschläge

Ablauf:

Spiel 1:

Nach eurer weiten Reise, welche über die Weltmeere führte, mit der „Wilden 13“ seid ihr nun hier um zu LERNEN, LERNEN und nochmal zu LERNEN.

Spaß ist hier fehl am Platz!

Unsre sieben Fächer, die ihr hier zu absolvieren habt, werden alle benotet – und wagt es ja nicht euch gegen mich und meinen Mitarbeiter zu stellen.

Mund zu und Ohren auf!

Frau Mahlzahn lies euch in vier Klassen aufteilen, die sich jetzt finden müssen!

Wir bitten um absolute Ruhe!

Jeder bekommt nun ein Teil eines Drachen ausgehändigt. Sobald es losgeht versucht ihr eure Klassenkameraden mit den fehlenden Drachen – Puzzleteilen zu finden!

Die Klasse die sich am schnellsten gefunden hat, wird am besten benotet – aber glaubt bloß nicht, dass wir euch die Punkte schenken!

→ Gruppe suchen!

-
-
-
-

Spiel 2:

Handarbeit: Schuluniform (Hut) aus Zeitung basteln (

Spiel 3:

Geschichte: Test zum Ankreuzen (20 Fragen)

Spiel 4:

Hauswirtschaft: Wie viel Becher können in 1 ½ Minuten ab gespült werden (Matthias)

Spiel 5:

Mathematik: „Ein Drache mit 2 Beinen geht in die Lava – plumps“

Spiel 6:

Musik: Lied schreiben auf „Eine Insel mit zwei Bergen“
Evangelische Jugend, Frau Mahlzahn, Jim Knopf und die Wilde 13 (Matthias)

Spiel 7:

Arbeitslehre: „Metallknochelei“