

Zoopoly

Jede/r Schüler/in bekommt einen Zettel und schreibt seinen Namen und ein Tier drauf. (Jedes Tier darf nur einmal vorkommen, es empfiehlt sich also, etwas speziellere Tier aufzuschreiben, sonst hat es sicher mehrere Affen, Löwen und Bären!). 4 Schüler/innen werden zu Zoo-DirektorInnen ernannt und füllen keinen Zettel aus.

Dann stellen sich die Tiere reihum vor. Jedes Tier wird in beiden Sprachen genannt. Die Kinder helfen sich dabei gegenseitig. Alle versuchen sich zu merken, wer welches Tier ist.

Alle geben ihren Zettel dem/der Spielleiter/in ab.

Nun werden die Tiere und die DirektorInnen in ihre Zoos geschickt (nach dem Zufallsprinzip): Dazu hat der/die Spielleiter/in in den vier Ecken des Zimmers vier Schilder angebracht, auf denen die Zoo-Namen stehen, z.B. Zoo Basel, Zoo Zürich, Dählhölzli etc.

Die Zoo-DirektorInnen versuchen nun, so viele Tiere wie möglich in ihre Zoos zu bekommen. Ein Zoo beginnt und sagt z.B.: "Ich hätte gerne den Papagei aus dem Dählhölzli."

Ist der Papagei tatsächlich im Dählhölzli, so muss er den Zoo wechseln und die Gruppe kann weiter sammeln.

Stimmt es nicht, so ist die Gruppe "Dählhölzli" an der Reihe.

Die Zootiere können die DirektorInnen beim "Einkauf" beraten. "Eingesammelte" Tiere können natürlich auch falsche Tipps abgeben, um so ihren eigenen Zoo zu unterstützen.

Gewonnen hat, wer alle Tiere der anderen Zoos eingesammelt hat.

Mögliche Vereinfachung: Während das Spiel im Gang ist, schreibt die Spielleitung alle Tiernamen in beiden Sprachen auf Flipchart-Blätter und hängt diese im Klassenzimmer auf, so bekommen die Spielenden einen Überblick über alle vorhandenen Tiere.