

Set Flüster-Würfel 6-tlg.

Deutsch „Fragen“ | Art. 93596

Lehrer-Handreichung

Die Flüster-Würfel „Fragen“ können verwendet werden, um Anstoß zu einer Konversation zwischen Schülern zu geben oder ein „Kennenlernspiel“ zu veranstalten. Die Würfel bieten Schülern die Möglichkeit, spielerisch mehr voneinander zu erfahren und dabei Spaß zu haben.

Dieses Set beinhaltet sechs verschiedenfarbige Würfel mit unterschiedlichen Fragen, die sich auch für einen Einstieg in ein Gespräch eignen.

Vorgeschlagene Übungen

Ins Gespräch kommen

Eine Gruppe oder aber auch die ganze Klasse bildet einen Sitzkreis. Die Würfel werden an sechs verschiedene Schüler verteilt. Einer der Schüler würfelt, liest die nach oben zeigende Seite des Würfels vor und teilt seine Antwort den anderen Schülern mit. Anschließend wirft der daneben sitzende Schüler seinen Würfel und beantwortet die Frage. Wenn alle sechs Schüler gewürfelt haben, werden die Würfel an die nächsten sechs Schüler innerhalb der Gruppe oder Klasse weitergereicht. Das Spiel wird solange fortgeführt, bis jeder Mitspieler einmal an der Reihe war.

Gesprächs-Eröffner

Die Klasse wird in sechs Gruppen unterteilt und jede Gruppe erhält einen Würfel. Eine/r der Gruppe würfelt und antwortet auf die Frage. Der Rest der Gruppe führt das Gespräch weiter, indem mehr Fragen gestellt und beantwortet werden. Für jede Würfelrunde erhalten die Schüler/innen eine Minute Zeit. Das Gespräch kann sich in alle Richtungen entwickeln und muss nicht beim vorgegebenen Thema des Würfels bleiben.

Lerne deinen Partner kennen

Zwei Schüler erhalten alle sechs Würfel. Wenn mehrere Schülerpaare gebildet werden, gibt man ihnen jeweils einen oder mehrere Würfel. Die Partner fangen an zu würfeln. Beide antworten auf die gewürfelte Frage. Danach besprechen die beiden Teammitglieder, wie sich ihre Antworten unterscheiden oder was ähnlich ist. Die Antworten können beliebig lange diskutiert werden.

Set of Quiet Story Cubes, 6 pcs.

German "Questions"

Set de dés silencieux, 6 pcs.

Allemand « Questions »



Manual | Manuel
www.timetex.com/docs

Teacher's guide

The 'Questions' whispering cubes can be used to initiate a conversation between pupils or to organise a 'get to know each other' game. The dice offer pupils the opportunity to find out more about each other in a playful and fun way. This set contains six different coloured dice with different questions that are also suitable for starting a conversation.

Suggested exercises

Start a conversation

A group or even the whole class forms a circle. The dice are distributed to six different pupils. One of the pupils throws the dice, reads out the side of the dice facing upwards and tells the other pupils their answer. The pupil sitting next to them then throws their dice and answers the question. When all six pupils have rolled the dice, the dice are passed to the next six pupils in the group or class. The game continues until each player has had a turn.

Conversation opener

The class is divided into six groups and each group is given a dice. One of the group rolls the dice and answers the question. The rest of the group continues the conversation by asking and answering more questions. The pupils are given one minute for each round of the dice. The conversation can develop in any direction and does not have to stay on the topic of the dice.

Get to know your partner

Two students receive all six dice. If several pairs of pupils are formed, they are each given one or more dice. The partners start to roll the dice. Both answer the question on the dice. The two team members then discuss how their answers differ or what is similar. The answers can be discussed for as long as you like.

Guide pédagogique

Les cubes de chuchotement « Questions » peuvent être utilisés pour lancer une conversation entre les élèves ou pour organiser un « jeu de connaissance ». Les cubes offrent aux élèves la possibilité d'en apprendre davantage les uns sur les autres tout en s'amusant. Ce kit contient six cubes de différentes couleurs avec des questions variées, qui peuvent également être utilisées pour lancer une conversation.

Exercices proposés

Engager la conversation

Un groupe ou toute la classe forme un cercle de sièges. Les dés sont distribués à six élèves différents. L'un des élèves lance le dé, lit la face du dé tournée vers le haut et communique sa réponse aux autres élèves. Ensuite, l'élève assis à côté lance son dé et répond à la question. Lorsque les six élèves ont lancé le dé, celui-ci est passé aux six élèves suivants du groupe ou de la classe. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que ce soit le tour de chaque joueur.

Outil d'ouverture de la conversation

La classe est divisée en six groupes et chaque groupe reçoit un dé. Un des membres du groupe lance le dé et répond à la question. Le reste du groupe poursuit la conversation en posant davantage de questions et en y répondant. Les élèves disposent d'une minute pour chaque tour de dé. La conversation peut évoluer dans toutes les directions et ne doit pas nécessairement rester sur le thème imposé par le dé.

Apprends à connaître ton partenaire

Deux élèves reçoivent les six cubes. Si plusieurs paires d'élèves sont formées, on leur donne à chacune un ou plusieurs dés. Les partenaires commencent à lancer le dé. Les deux répondent à la question posée par le dé. Ensuite, les deux membres de l'équipe discutent de la différence entre leurs réponses ou de ce qui est similaire. Les réponses peuvent être discutées aussi longtemps que nécessaire.