

QR Z.2.

Bewegungsspiel

Das Spiel wird analog zu 1, 2 oder 3 gespielt, nur eben mit zwei Antwortoptionen. Eine Seite der Klasse wird als magnetische Seite definiert, die andere als unmagnetische Seite. Ein Gegenstand, den die Kinder zuvor gefunden haben, wird genannt und die Kinder (unabhängig von der Kleingruppe) gehen so schnell wie möglich auf jene Seite der Klasse, die ihrer Vermutung entspricht.

Wenn mit Vermutungen gespielt wird, gibt es kein richtig oder falsch, es darf auch keinesfalls von der PFK die Lösung präsentiert werden.

Spielt man das Spiel am Ende der Aktivität 2 mit überprüften Ergebnissen, gibt es ein richtig und falsch und die PFK muss nach jedem Gegenstand auflösen.