



Selbsteinschätzungsspiele

- Die erste Aufgabe wird erklärt. Alle Gruppen geben der Reihe nach an, welcher ihrer Mitglieder die Aufgabe lösen wird und welchen Erfolg er erreichen will. Spieler und Erfolgstipp werden auf der Folie jeweils in der oberen zu einer Aufgabe gehörenden Zeile eingetragen.
- Danach Durchführung der Aufgabe (Reihenfolge entsprechend Abgabe der Tipps Gruppe 1, 2, 3, 4). Eintragung der Ergebnisse in der unteren Zeile, die zu einer Aufgabe gehört, jeweils links. Rechts wird ab Aufgabe 2 aufsummiert, damit man ständig sieht, welche Gruppe bisher am besten ist.
- Erklärung von Aufgabe 2. Wie oben, aber geänderte Reihenfolge: jetzt nennt Gruppe 2 als Erstes ihren Spieler und den Erfolgstipp (2, 3, 4, 1). Bei Aufgabe 3 dann: 3, 4, 1, 2 usw.
- *Zur Bewertung*: Erreicht der Spieler seinen getippten Erfolg, erhält die Gruppe die für den Tipp angesetzten Punkte. Ist der Spieler besser als sein Tipp, erhält er trotzdem nur die für den Tipp angesetzten Punkte. Erreicht der Spieler nicht seinen Tipp, bekommt die Gruppe keine Punkte.
- Die Aufgaben werden nicht vor dem Spiel bekannt gegeben, sondern die nächste Aufgabe wird immer erst dann bekannt gegeben, wenn die vorherige erledigt ist.
- Bsp.: Gruppe 1 hat bis Runde 3 35 Punkte gesammelt. Bei Aufgabe 4 tippt sie 1,70 Min. Sie erreicht dieses Ergebnis auch und erhält dementsprechend 12 Punkte:

 Name des Spielers der Gruppe
 Tipp

 4. Salzstangen
 Thomas | 1.70 | 12 | 47 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.70 | 1.

Punkte Gesamtpunkte der Gruppe

- Es muss vor Beginn des Spiels festgelegt werden, wie viele Aufgaben jedes Mitglied der Gruppe erledigen muss. Bsp.: 8 Gruppen mit jeweils 10 Mitgliedern: jeder eine Aufgabe; 4 Gruppen mit jeweils 10 Mitgliedern: jeder zwei Aufgaben usw. Überzählige Aufgaben können von einem beliebigen Gruppenmitglied gelöst werden.
- Sieger ist die Gruppe, die am Schluss die meisten Punkte hat.

Material

Zahlen evtl. Zahlenreihen zur Kontrolle Sprung Zollstock oder Metermaß Wörterbuch Deutsch-Englisch-Wörterbuch Salzstangen 20 Salzstangen pro Gruppe! Büroklammern Gewicht Schüssel und 2 kg Zucker

Klavier Klavier

Landkarte Deutschlandkarte oder Atlas

Zahlspeicher 3-13-stellige Zahlen Flasche 1-Liter-Flasche (voll)

Gerade Klebebandstück zur Markierung

1 Minute Stoppuhr

s. Vorlage 9-4/01

Richeri, bis zitz. Her Zer 3 der der Ser der Ser der Ser der Ser Richeris bis zitz. Her Zer 3 der der Ser der Ser der Ser Richeris Richeris bis zitz. Her Zer 3 der der Ser der Ser der Ser Prankter. 1. 2 de 6 8 10 12 14 16 18 20 Prunkter: 0,5 0,6 0,7 0,8 0,9 1 11,1 1,2 1,3 1,4 1,5 18 20 Prunkter: 1 2 2 d 6 8 10 12 14 16 18 20 2. Weis reide Schamden bereitigtst du, um im Deutsch-lenglisch-W\u00e4rthisch chi Wort nachzasschl\u00e4sen? Zeit in Sickaniden: 10 12 14 16 18 20, 22 24 26 28 30 Prunkter: 20 18 16 14 12 10 8 6 4 2 1 Prunkter: 20 18 16 14 12 10 13 8 6 14 2 2 1 Prunkter: 20 18 16 14 12 10 13 8 6 4 2 2 1 Prunkter: 20 18 16 14 12 10 13 8 6 4 2 2 1 Prunkter: 20 18 16 14 12 10 13 8 16 14 12 10 8 6 14 2 2 1 Prunkter: 20 18 16 16 14 12 10 8 6 14 2 2 1 Prunkter: 20 18 16 16 14 12 10 8 6 14 2 2 1 Prunkter: 20 18 16 1	12. Schät Abweich Punkte:	 Zeige Abweich Punkte: 	10. Wie lange kau senkrecht nach Zeit in Minuten: Punkte:	9. Eine w gezeigt Anzahl d Punkte:	8. Wie lange bei Zeit in Sck.: 5 Punkte: 24	7. Wie lange brau Zeit in Sek.: 20 Punkte: 20	6. Wieviel Granm Abweichung in g: Punkte:	5. Wie vie Auzahl: Punkte:	4. Wie lange brauc Zeit in Mizuten: Punkte:	3. Wie vie Zeit in So Punkto:	2. Welche Reichwei Punkte:	1. Wie viele Zah Reihen: bis zur Punkte:
Iter 2cr 3 to evereichest du mit extente. Northug and schar Standt? 10 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 10 12 14 16 18 20 10 12 14 16 18 20 10 12 14 16 18 20 10 12 14 16 18 20 10 12 14 15 18 20 10 12 14 15 18 20 10 12 14 15 18 20 10 12 14 15 18 20 10 12 14 15 18 20 10 12 14 15 18 20 10 12 14 15 18 20 10 12 14 15 18 20 10 12 14 15 18 20 11 12 11 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 1	ze mit ges ung in Se	eine Gera ung in em	ange kaun echt nach linuten:	ievielstelli bekomm er Stellen	nge benöti nk.: 5 20	nge brauch ek.: 20 20	d Granum i	⊱le Bürokl 14 20	ige brauch limuten:	3. Wie viele Sekund Zeit in Sekundeo: Punkto:	Reichwei te in Meta	de Zahlen: dis zur
Echarica dur int Subert. Solution (Charles) 2	chlosse k.:	de, die :: 3 :20	st du ei oben z 0,30 1	ge Zah at? 1	gst du, 6 18	թք գել, 22 18	weichs 400 1	13 18	st du, 1 1,10 20	len ben 10 20	po erre	ler 1
At the Serie Color Period Series of the Seri	enem A 20 1	genau 5 18	ine 1-1 eigt? 0,50 2	ul kanın 4 2	ша ап 7 16	um alk 24 16	t dn ve 360 2	п scha 12 16	um 20 1,30 18	ιὄίй <u>κ</u> ςι 12 18	ichst d 0,5 1	kannst 2er 2
Serial Serial College	идел в 18 2	ешеп 7 16	.tter-F1	st du ii 4	f der K 8 14	Klavi 26 14	п 1500 320 4	ffst du 11 14	Salzsta 1,50 16	ժա, սառ 14 16	u mite 0,6 2	du in o
Set	enau ei 16	Meter 1 9 14	asche п 6	n Kopf 6	arte Sa 9 12	ertaster 28 12) Gramı 280 6	in 30 S 10 12	ingen zi 1,60 14	Lim Der 16 14	inem S 0,7 4	einer M 4er 6
bert 7et 7et 7et 10er 11er 10 12 14 16 18 20 0.9 1 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 8 10 12 14 16 18 20 10 8 10 12 14 16 18 20 10 8 6 4 2 30 10 8 6 4 2 1 10 8 6 4 2 1 10 12 14 16 18 20 11 8 6 4 2 1 12 stincer Kette zussammenzufügen? 200 160 120 80 40 0 10 12 14 16 18 20 11 12 14 16 18 20 11 12 14 16 18 20 11 12 14 16 18 20 12 14 16 18 20 13 10 12 14 16 18 20 14 16 18 20 15 18 21 24 27 3 10 12 10 8 6 4 2 1 10 12 10 8 6 4 2 1 10 12 10 8 6 4 2 1	ne Min 14 6	ang isti 12 12	1,00 2,00 8	speich 7 8	begitter 10 10	10 nache	паь, м 240 8	ckunde 9 10	1,70 12	utsch-E 18 12	8.0 8.0 8.0md	Ser Ser
Stand? 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.5 1.0 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.0 1	ute! 12 8		2,20 10	8 10	zu find 12 8	inander 32 8	enn du 200 10	n Zu ei		nglisch 20 10	ns dem 0,9 8	wehzäl 6er 10
8cr 9er 10er 11er 14 16 18 20 14 16 18 20 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 12 14 16 18 20 2.1 12 14 16 18 20 2.0 2.1 2.3 2.50 6 4 2 2 30 6 4 2 1 2.00 2.1 2.3 2.5 2.5 2 6 5 4 2 2 1 10 12 18 20 11 12 13 14 16 18 20 16 18 20 17 16 18 20 18 20 18 20 18 20 19 21 12 13 19 20 10 3.2 3.3 3.5 3 10 3.2 3.3 3.5 3 14 16 18 20 21 24 27 30 6 4 2 7 30 6 6 4 2 7 30 6 6 4 2 7 30 6 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7	01	∞ ± ∞	nusgestr 2,40 12	9 12	len? 14 6	anzuse 34 6	diese S 160 12	ner Ket 7 6		Wörd 22 8	Stand5	1/2 1/2
9er 10er 11cr 16 18 20 1,2 1,3 1,4 1,5 14 16 18 20 Wort nachzuschłagen? 26 28 30 4 2,10 2,30 2,50 4 2 1 2,10 2,30 2,50 4 2 1 (mit Zucker fillst/ 80 40 2 1 18 20 18 20 18 20 18 20 11 12 13 16 18 20 11 12 13 16 18 20 16 18 20 24 27 30 4 27 30 4 27 30 6 4 4 2 1 6 4 2 1 6 4 2 1	128	6	3,00	lufschro	16	:Мадсо 36 4	сьйзяс 120 14	te zusa 6 4		ուշհ eir 24 6		8c1 14
10er 11cr 18 20 1,3 1,4 1,5 16 18 20 nachzauschlagen? 28 30 2,30 2,50 2 1 urftigen? 4 4 4 4 5 1 1 20 18 20	14 6	4 24	3,20 16	21ben, v 11	5 18		16 80 16	mmenz 5 2) Wort 26 4	1,2	9er 16
11cr 20 1,4 1,5 18 20 2,50 1 2,50 1 1 2,50 1 1 2,50 2,50 2,50 1 3,50 20 3,50 2	16	27	18 18	venn d 12 18	1 20	⁻ 40	ucker f 40 18	பரிழ்த்து 4 1		nachzu 28 2	21.2	10er 18
1,5 20 20 Sckunden lang	2 18	30	3,50 20	13 13 20			üllsı? 0 20	13		schlage 30	4, ₹	
	1 20		d der andere	Sckunden lang						_መ የ	1,5 20	

Summe	12. 1 Minute	11. Gerade	10. Flasche	9. Zahl speichern	8. Landkarte	7. Klavier	6. Gewicht	5. Büroklammern	4. Salzstangen	3. Wörterbuch	2. Sprung	1. Zahlen	AUFGABE
												-	Gruppe 1
										_	_		Gruppe 2
									_				Gruppe 3
													Gruppe 4