Boom-Karten

Acht Aktionen, damit beim Knall niemand verliert

Für die Tick-Tack-Boom-Runde in Kurs, Klasse und Seminar

So setzt du das Material ein

Leg die ausgeschnittenen Karten verdeckt in die Mitte des Kreises. Wer beim Klingeln den Gegenstand hält, zieht eine Karte und liest sie vor. Dann ist die ganze Gruppe dran, und die nächste Runde beginnt.

Inhalt

So nutzt du die Boom-Karten ..... Seite 2
Karten für den Spielverlauf ..... Seite 3
Karten für das Lernen ..... Seite 4

So nutzt du die Boom-Karten

Der Knall ist kein Urteil, sondern ein Startsignal.

1 **Regel ansagen**

Sag vor der ersten Runde: Wenn der Wecker klingelt, verliert niemand. Es passiert nur etwas.

2 **Karte ziehen**

Wer beim Klingeln den Gegenstand hält, zieht eine Karte und liest sie laut vor. Die Aktion gilt für alle.

3 **Weiterspielen**

Nach der Aktion stellst du den Wecker neu und die Runde geht weiter. Nach drei bis vier Runden folgt der Blick auf die Liste.

> **Merksatz**
>
> Beim Knall verliert niemand. Es passiert nur etwas.

Karten für den Spielverlauf

An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 1 · Boom

WECHSEL

Die Gruppe wählt eine neue Kategorie.

Karte 2 · Boom

RICHTUNG

Ab jetzt wandert der Gegenstand andersherum.

Karte 3 · Boom

ENGER

Die Kategorie wird enger, zum Beispiel nur mit einem Anfangsbuchstaben.

Karte 4 · Boom

ZURÜCK

Die Gruppe nennt drei Begriffe aus der ersten Runde.

Karten für das Lernen

Diese Karten bringen den Inhalt zurück ins Spiel.

Karte 5 · Boom

DREI NEUE

Alle zusammen nennen drei Begriffe, die noch fehlen.

Karte 6 · Boom

LÜCKE

Welcher wichtige Begriff fehlt? Die Gruppe einigt sich auf einen.

Karte 7 · Boom

SATZ

Die Gruppe bildet gemeinsam einen Satz mit dem letzten Begriff.

Karte 8 · Boom

SORTIEREN

Die Gruppe sortiert die bisherigen Begriffe gemeinsam in zwei Gruppen.