

Ab ans Ufer

Händel war ein sehr beliebter Gast. Seine Mitmenschen schätzten nicht nur seinen guten musikalischen Geschmack, sondern auch seine Cleverness, die Ihre Schülerinnen und Schüler mit dem Spiel »Ab ans Ufer« testen können.

Material

Tafelbild

Papierschiffchen

Fragen und Antworten

Stoppuhr

Dauer

ca. 15 bis 30 min

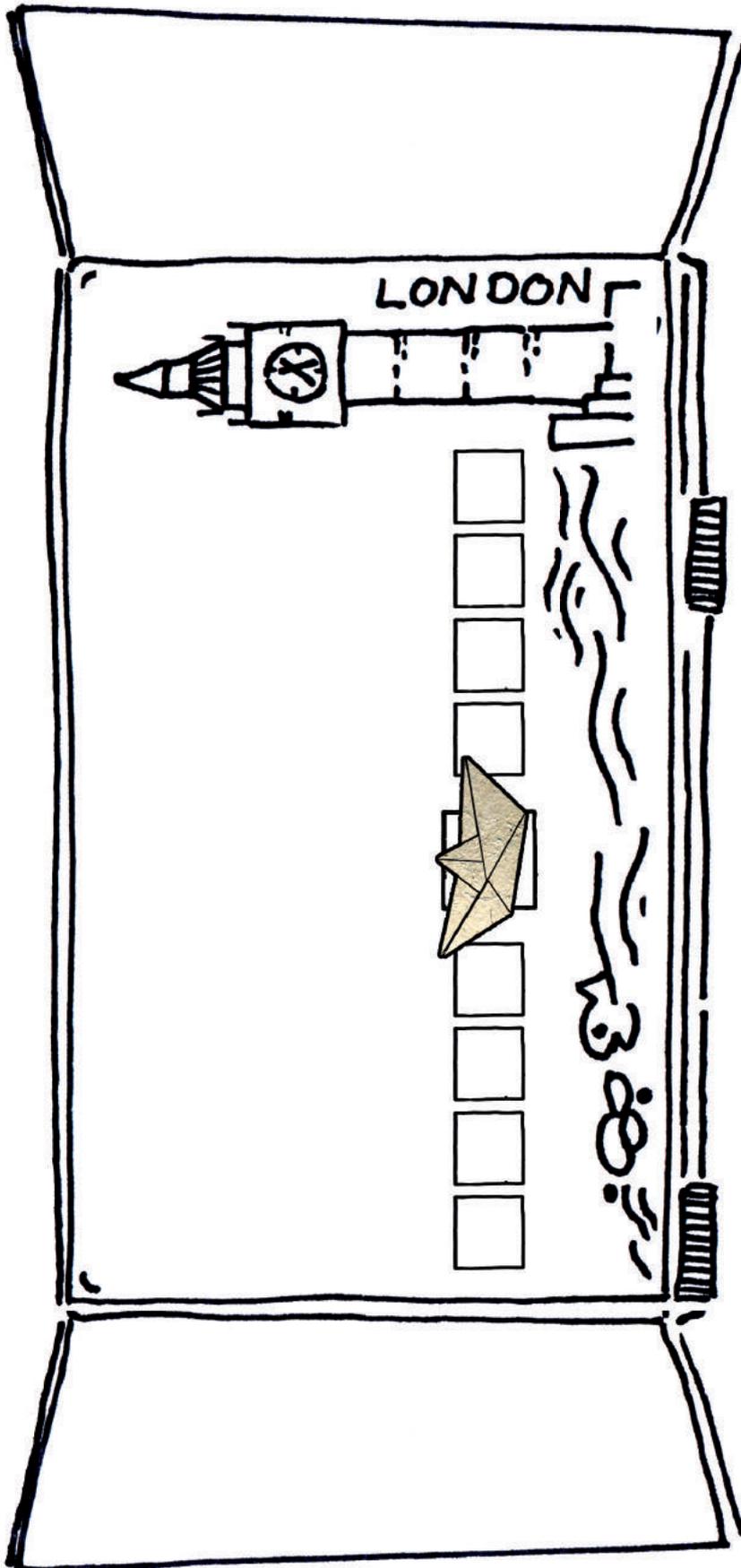
(ggf. am Ende der Stunde einsetzen)

Vorbereitung – Übertragen Sie das nachfolgende Bild auf die Tafel und heften Sie ein einfaches, selbstgebautes Papierboot magnetisch darüber. Das Boot bildet das Zentrum des Spiels. Darin sitzen – sinnbildlich gesprochen – Ihre Schülerinnen und Schüler, die es gemeinsam so schnell wie möglich an Londons Ufer bzw. in die Pause schaffen wollen. Sie übernehmen während des Spiels die Rolle der Bootsleute bzw. des Bootslotsen, indem Sie Ihrer Klasse Fragen stellen, die – je nachdem ob richtig oder falsch beantwortet – das Boot Richtung Ufer oder weiter die Themse hinab schicken.

Ablauf – Bevor Sie in die erste Spielrunde starten, gehen Sie auf die Regeln ein und weisen Ihre Schülerinnen und Schüler darauf hin, dass die Klasse bei diesem Spiel ein Team bildet, das es nur gemeinsam ans Ufer schaffen kann. Deshalb ist es wichtig, dass sich die Gruppe bei jeder Frage abstimmt – je schneller, desto besser. Um mögliche Diskussionen einzudämmen, können Sie bei Bedarf eine Stoppuhr einsetzen und die Bedenk- bzw. Antwortzeit auf eine Minute eingrenzen. Machen Sie mit einem akustischen Signal wie beispielsweise einer Hupe deutlich hörbar, wenn die Zeit abgelaufen ist. Antworten Ihre Schülerinnen und Schüler innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Zeit nicht oder falsch, rutscht das Boot ein Feld flussabwärts. Ist die Antwort korrekt, geht es ein Feld Richtung Ufer. Das Spiel ist beendet, sobald das Boot das Ufer erreicht hat.

Das Spiel ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, das neu erworbene Wissen über Händels Leben und Wirken in Kurzform zu überprüfen, verlorengangene Informationen aufzuarbeiten oder neue zu sammeln. Durch den Wettbewerbscharakter und den Faktor »Speed« bekommt »Ab ans Ufer« Tempo und vermittelt der Klasse: Wer viel weiß, gewinnt. Dazu wird durch das Spielen im Verband der Teamgeist gestärkt.





Anmutung Tafelbild »Ab ans Ufer«

Fragen und Antworten

1. – **Welches Instrument spielte Händel als Kind?**
Clavichord, Cembalo (aber auch Orgel und Violine)
2. – **Wie viele Werke hat Händel ungefähr komponiert?**
600
3. – **In welcher Stadt wurde Händel geboren?**
Halle (an der Saale)
4. – **War Händel verheiratet?**
Nein
5. – **War Händel eher der fleißige oder der faule Typ?**
Der fleißige Typ
6. – **In welche Stadt zog Händel mit 18 Jahren?**
Hamburg
7. – **Was sollte Händel – nach dem Wunsch seines Vaters – werden?** Jurist
8. – **Mochte Händel lieber ein deftiges oder ein süßes Essen?**
Ein deftiges Essen
9. – **In welchem Jahr wurde Händel geboren?**
1685
10. – **Wo ist Händel gestorben?**
London
11. – **War Händel eher klein und dünn oder groß und kräftig?**
Groß und kräftig
12. – **Was war für Händel das Schönste auf der Welt?**
Musik
13. – **Wie heißt die Musikgattung, mit der Händel weltberühmt wurde?** Oper (oder auch Oratorium)
14. – **Händel war nur ein einziges Mal an einem Fürstenhof angestellt. In welcher Stadt?** Hannover
15. – **Hatte Händel Geschwister?**
Ja
16. – **Zu welcher musikalischen Gattung gehört »Der Messias«?**
Oratorium
17. – **War Händel arm oder reich?**
Reich
18. – **In welcher Stadt war Händel nicht Rom, London oder Moskau?** Moskau
19. – **Nennt ein Stück, das Händel komponiert hat!**
»Wassermusik«, »Zadok the Priest«, »Der Messias«
20. – **Wie lautet Händels vollständiger Name?**
Georg Friedrich Händel

