

Vorwort	5	2.3	A-B-C-Spiel (Kl. 5–7)	21
1 Begriffe wiederholen / erklären / festigen		2.4	Zugfahrt in die Geschichte (Kl. 5–8)	21
1.1 Bilderrätsel (Kl. 5–10)	7	2.5	Zeitstrahl hüpfen (Kl. 5–7)	22
1.2 Wer oder was bin ich? (Kl. 5–10)	7	3 Textverarbeitung / -verständnis		
1.3 Pyramide (Kl. 6–10)	8	3.1	Lauftext (Kl. 5 / 6)	23
1.4 Zwei Reihen (Kl. 5–8)	8	3.2	Bewegte Textarbeit (Kl. 5 / 6)	23
1.5 Wiederholungswürfel (Kl. 5 / 6)	9	3.3	Rot oder grün? (Kl. 5–7)	24
1.6 Tafelfußball (Kl. 5–10)	9	3.4	Text-Kreuzworträtsel (Kl. 5–8)	24
1.7 Zeichnen und raten (Kl. 7–10)	10	3.5	Richtig oder falsch? (Kl. 5–8)	25
1.8 Detektivspiel (Kl. 5–7)	10	3.6	Lesekeite (Kl. 5–7)	25
1.9 Geschichte ins Bild setzen (Kl. 5–7)	11	3.7	Lückenfüller (Kl. 5 / 6)	26
1.10 Scharade oder Skizze (Kl. 5–8)	11	4 Gedächtnistraining		
1.11 Geschichte umschreiben (Kl. 5–10)	12	4.1	Ich packe meinen Geschichtskoffer (Kl. 5–7)	27
1.12 Akrostichon (Kl. 5–8)	13	4.2	Lebendiges Memory® (Kl. 5–8)	27
1.13 Mastermind (Kl. 5–8)	13	4.3	Zeitreise (Kl. 5–7)	28
1.14 Kurzgeschichte (Kl. 5 / 6)	14	4.4	Merken und aufzählen (Kl. 5–10)	28
1.15 Buchstabensalat (Kl. 5 / 6)	14	4.5	Was du zum Thema XY wissen solltest (Kl. 5–10)	29
1.16 Trimino (Kl. 8–10)	15	4.6	Orgel-Spiel (Kl. 5–10)	30
1.17 Begriffsbingo (Kl. 5–7)	16	5 Bewegtes Lernen		
1.18 Wortfeldkette (Kl. 5–8)	16	5.1	Buchstabenkette (Kl. 5–8)	31
1.19 Wer wird Geschichtskönig? (Kl. 5–10)	17	5.2	Wer steht wo im Volk? (Kl. 6–9)	31
1.20 Vier Begriffe – einer falsch (Kl. 7–10)	18	5.3	Lebende Diagramme (Kl. 5–9)	32
1.21 Flaschendreher (Kl. 5–7)	18	5.4	Auf und ab (Kl. 5 / 6)	32
2 Zeiträume festigen		5.5	Bewegte Mindmap (Kl. 5–7)	33
2.1 Zeitstrahl vervollständigen (Kl. 7–10)	19	5.6	Magnetspiel (Kl. 5 / 6)	33
2.2 Boccia-Spiel (Kl. 7–10)	20	5.7	Eingefroren (Kl. 7–10)	34
		5.8	Volksmischung (Kl. 5–7)	34

Inhalt

5.9	Stufenrennen (Kl. 5–8)	35	7	Verschiedenes	
5.10	Mach's nach! (Kl. 5–8)	35	7.1	Glücksrad (Kl. 5–7)	42
5.11	Wortfeldstaffel (Kl. 5–8)	36	7.2	Nachrichtensprecher (Kl. 5–8)	43
6	Medienkompetenz		7.3	Rollenspiel (Kl. 7–10)	43
6.1	Was würde der König sagen? (Kl. 7–10)	37	7.4	Im Gerichtssaal (Kl. 5–10)	44
6.2	Zeitfenster (Kl. 5–7)	37	7.5	Geschichte in Reimen (Kl. 7–10)	44
6.3	Navigationsspiel (Kl. 5–8)	38	7.6	Puzzlewettbewerb (Kl. 5–7)	45
6.4	Sprechende Bilder (Kl. 8–10)	39	7.7	Historische Spiele spielen (Kl. 5 / 6)	45
6.5	Filmwürfel (Kl. 5–9)	40	7.8	Museumsrallye (Kl. 5–10)	46
6.6	Rallye durchs Geschichtsbuch (Kl. 5–7)	40	7.9	Blätterflut (Kl. 5–10)	46
6.7	Schnitzeljagd durchs Internet (Kl. 6–10)	41			