DecoMark®

Alphabet

Spiel Vorschläge:

Buchstabiere ein Wort

Die Teilnehmer kämpfen 1 gegen 1 oder Gruppe gegen Gruppe.

Die Gruppen stellen sich gegenseitig Aufgaben, Wörter zu buchstabieren. Z.B. können die Wörter des wöchentlichen Diktates trainiert werden. Man erhält 1 Punkt für richtige "Antworten", und es wird zu 5 Punkte gespielt.

Kann durch die Verwendung von Bildern oder Zeichnungen als Aufgabenkarten variiert werden. Hierdurch ist es die Aufgabe der Teilnehmer, was sie auf der Aufgabenkarte sehen, zu buchstabieren.

Glücksrad

Zubehör: Kunststoffringe

Die Teilnehmer geben sich gegenseitig Herausforderungen mit Wörtern, dass der Gegner buchstabieren muss. Richtig ausgewählte Buchstaben werden mit einem Kunststoffring markiert. Der Gewinner ist derjenige, der das Wort am schnellsten buchstabieren kann oder die wenigsten Versuche nutzen.

Es ist wichtig, dass es mitgeteilt wird, welche Kategorie von Wörtern gesucht wird. Beispielsweise eine Blume, ein Tier, ein Land usw.

GEVEKO MARKINGS

Geveko Markings Denmark A/S · Longelsevej 34 · DK - 5900 Rudkøbing · Tel: +45 63 51 71 71
www.geveko-markings.de · info@gevekomarkings.de

Spiel Vorschläge:

Vokalen und Konsonanten

Die Teilnehmer hüpfen auf bzw. Vokalen und Konsonanten, während sie diese aufzählen – oder sie werden bei anderen Gruppenmitgliedern im Chor aufgezählt.

Sage-ein-Wort

Zubehör: Bohnensäcke/ Kreide.

Eine Wurflinie wird markiert in passenden Abstand von dem Alphabet.

Die Teilnehmer konkurrieren gegeneinander in 2 Gruppen.

Eine Gruppe wählt eine Wortklasse – z.B. Substantive. Ein Teilnehmer aus der zweiten Gruppe wirft einen Bohnensack. Wenn der Sack auf dem Buchstaben K landet, muss die Gruppe ein Substantiv mit K finden. Es kann mit Wortklassen variiert werden; Verben, Adjektive, Präpositionen, Eigennamen usw.

Um Bewegung in das Spiel zu bekommen, kann die Wurflinie weit weg platziert werden, so dass er, der wirft, den Bohnensack holen muss, bevor er/sie zurück zu der Wurflinie laufen kann und wieder werfen.

Die meisten richtigen Wörter in 2 Minuten können die Gewinner entscheiden. Es kann 4 oder mehr Kegel aufgestellt werden, so dass das gesamte Team bei richtiger Antwort rotiert, und das Team, das am schnellsten durch ist, hat gewonnen.

Das Spiel kann damit variiert werden, das die Teilnehmer mehr als 1 Wort der ausgewählten Wortklasse finden muss, oder dadurch dass Sätze mit dem ausgewählten Wort gemacht werden muss.

Die meisten Wörter!

Zubehör: Kunststoffringe oder Bohnensäcke

Ein Team wirft 5-6 Bohnensäcke oder Ringe. Das andere Team muss dann so viele Wörtern wie möglich von diesen 5-6 Buchstaben machen, und diese aus der korrekten Schreibweise hüpfen. Kann erweitert werden, so dass die Gruppe nur 10 Minuten haben, die Aufgabe zu lösen.

Kann damit variiert werden, dass einige der Buchstaben im Voraus bestimmt sind – z.B. A, E, R und S, und dazu sollen die Buchstaben, auf die die Bohnensäcke landen, hinzugefügt werden.

Hier muss man nicht unbedingt einen Gewinner finden. Es ist Buchstabieren-Training und Bewegung, die am wichtigsten sind.

Finde Wörter

Zubehör: Bohnensäcke/Kunststoffringe

Das Ziel ist es, alle die Buchstaben des Alphabets durchzukommen. Für jeden Buchstabe des Alphabets muss etwas in dem Schulhof/auf dem Fußballplatz/Spielplatz gefunden werden, das dann buchstabiert werden muss, dadurch dass man auf dem Alphabet hüpft.

Es gibt keine entscheidene Konkurrenz in der Aktivität, nur ist es wichtig, die Übung etwas zu finden zu trainieren mit den ausgewählten Anfangsbuchstaben.

Die Wörter können z.B. aufgeschrieben werden – und als Rechtschreibwörter in den Unterricht trainiert werden.

Spiel Vorschläge:

Buchstabieren-Spiel/ 120 häufigsten Wörter

Zubehör: 120 laminierte Karten mit den 120 häufigsten Wörtern

Die Teilnehmer werden in 2 Gruppen eingeteilt. Die 120 Karten mit Wörtern werden mit der Kehrseite nach oben platziert. Es wird 1 Karte gezogen – das Wort wird vorgelesen – und die Aufgabe ist dann, dieses Wort zu buchstabieren, dadurch dass man auf die Buchstaben hüpft.

Man kann so spielen, dass ein Team weitergeht, bis es scheitert, oder die Teams können abwechselnd 5 Wörter buchstabieren, wonach sie wechseln.

Gruppenbuchstabieren

Die Teilnehmer werden in 2 Gruppen eingeteilt.

Bevor das Spiel beginnt, müssen die 2 Gruppen eine Reihe von Rechtschreibwörtern machen mit der Anzahl der Buchstaben, die der Anzahl der Teilnehmer in die zweiten Gruppe entspricht.

Z.B. 2 Gruppen von 4 Teilnehmern. Beide Gruppen machen 5 Wörter von 4 Buchstaben. Als nächstes müssen die Gruppen diese Wörter bilden, dadurch dass jeder Teilnehmer auf 1 Buchstabe steht.

Gleichzeitig müssen die Teilnehmer Händen halten (soweit möglich), bevor die Aufgabe gelöst ist. Wenn der Abstand zwischen den Teilnehmern zu groβ ist, können die Teilnehmer ein Springseil/ein Halstuch zwischen ihnen halten.

Wenn man möchte, dass ein Element der Konkurrenz in der Übung sein soll, könnt man abstoppen, wie lange es dauert, die Aufgabe auszuführen.

Finde Buchstabe-Paar!

Zubehör: Linoleumfelder oder Holzplatten mit den Buchstaben von a-å (vergiss nicht w).

Das Ziel ist es, alle Buchstaben des Alphabets durchzukommen. Das Spiel geht darum, das die Teilnehmer Paar finden müssen. Basierend auf einen Spielstein (entweder Linoleum oder Holzplatte) mit einem Buchstabe darauf, müssen die Teilnehmer den Stein finden und auf den entsprechenden Buchstabe legen.

Das Spiel wird vor allem an den jüngsten Teilnehmer gerichtet, und es gibt keine entschiedene Konkurrenz in der Aktivität, nur ist es wichtig, die Buchstaben des Alphabets zu trainieren.

Spiel Vorschläge:

Welche Buchstaben sind versteckt?

Zubehör: Linoleumfelder oder Holzplatten

Das Ziel ist es, Überblick über welche Buchstaben im Alphabet versteckt sind, zu erhalten.

Das Spiel ist einfach. Es zielt darauf ab, dass die Teilnehmer in 2 Gruppen aufgeteilt werden, und ein „Leiter“ ernennt wird. Als nächstes muss der ”Leiter” die Platten/ Linoleumfelder auf ausgewählten Buchstaben platzieren, so dass die Platte/ das Feld den Buchstabe deckt. Dieses Verfahren dürfen die 2 Gruppen nicht sehen.

Wenn der ”Leiter” bereit ist, gilt es für die 2 Gruppen, am schnellsten die Buchstaben zu finden, die unter den Platten versteckt sind. Sie dürfen natürlich nicht die Platten heben/entfernen, aber sollen ausschließlich diese finden, indem sie das Alphabet in den Kopf überprüfen.

Die Gewinner-Gruppe ist die, die am schnellsten die versteckten Buchstaben erwähnen kann.

Neuer Leiter wird ernennt, und das Spiel kann fortgesetzt werden.

Variation: Das Spiel kann auch in Englisch, Deutsch und Französisch verwendet werden – als Training des Alphabets.

Mache Sätze!

Zubehör: Bohnensäcke

Die Teilnehmer werden in 2 Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe wirft einen Bohnensack, und es ist dann die Aufgabe der anderen Gruppe, einen Satz zu machen, wo die meisten Wörter mit dem Buchstabe, auf den der Bohnensack landet, beginnen muss.

Beispiel. Der Bohnensack landet auf den Buchstabe G.

Satz: Glückliche Gitte gibt Geschleck an grausamen gierigen Gert…

Die Gewinner ist die Gruppe, die die meisten Wörter mit dem gewählten Buchstabe haben kann.

Wenn eine Gruppe einen Satz gemacht hat, wechselt das „Aufschlagrecht“ zu der anderen Gruppe.

Das Spiel kann damit variiert werden, dass eine Farbe, ein Tier, eine Zahl, eine Pflanze usw. in dem Satz eingehen muss.

DecoMark®

Geveko Markings Denmark A/S · Longelsevej 34 · DK - 5900 Rudkøbing · Tel: +45 63 51 71 71
www.geveko-markings.de · info@gevekomarkings.de