



Mit Buchstaben und Wörtern kann man spielen

Jahrgangsstufen 1+2

Doris Höller

Kompetenzen und Inhalte

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sachkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• ABC-Abfolge spielerisch verinnerlichen• Aufgabenstellung erfassen• bekannte Unterrichtsinhalte abrufen• Erlerntes in unterschiedlichen Aufgaben anwenden |
| Methodenkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Lerninhalte mit Spielen festigen• Konzentrations- und Wahrnehmungsübung• Zusammenhänge erkennen |
| Sozialkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Partnerarbeit durchführen• Regeln für besondere Situationen beachten• Eigenständige Durchführung von Gruppenspielen• Verlieren lernen |
| personale Kompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Textverständnis• Hörverständnis• Lösungen ableiten• selbstständiges Erarbeiten von Lerninhalten• Auseinandersetzung mit Aufgabenstellungen |

Erarbeitung

- Partnerarbeit, Gruppenarbeit

Materialien

- Spielvorlagen für den wiederholten Einsatz
- Schwierigkeitsgrad kann verändert werden





I. Hinführung

Die Spielfelder können für den mehrmaligen Einsatz vergrößert und laminiert werden. Die Spiele können für zwei Spieler, kleine Gruppen oder die ganze Klasse eingesetzt werden.


II. Erarbeitung

ABC-Tabelle	→ M1.1
Spiele mit der ABC-Tabelle	→ M1.2
ABC-Anlauttabelle	→ M2.1
Spiele mit der Anlauttabelle	→ M2.2
Bingokarten	→ M2.3
ABC-Karten	→ M2.4
ABC-Anlauttabelle 2	→ M3
ABC-Würfelspiel	→ M4
Kunterbunt durch das ABC	→ M5
Das bewegte ABC	→ M6
ABC-Geheimbotschaft	→ M7
ABC-Suchspiele	→ M8
ABC-Memo (Bilder)	→ M9.1
ABC-Memo (Buchstaben)	→ M9.2
Buchstaben-Legespiel	→ M10
Reimwörter-Lotto	→ M11
Flüsterspiel	→ M12
ABC-Strohhalmspiel 1	→ M13.1
ABC-Strohhalmspiel 2	→ M13.2
Materialübersicht	→ M14



ABC-Tabelle

A	B	C	D	E	F
1	2	3	4	5	6
G	H	I	J	K	L
1	2	3	4	5	6
M	N	O	P	Q	R
1	2	3	4	5	6
S	T	U	V	W	X
1	2	3	4	5	6
Y	Z	AU	EI	EU	CH
1	2	3	4	5	6
PF	SCH	SP	ST	tz	ck
1	2	3	4	5	6

 Jede Reihe mit einer anderen Farbe ausmalen. Die Farben sollten mit dem vorhandenen Farbwürfel übereinstimmen. (z.B. 1. Reihe rot; 2. Reihe gelb; 3. Reihe grün; 4. Reihe blau; 5. Reihe orange; 6. Reihe lila)



Spiele mit der ABC-Tabelle

Gespielt wird mit einem Farbwürfel und einem Zahlenwürfel (1–6). Die Farbe zeigt die Reihe an und die Zahl entscheidet, mit welchem Buchstaben aus dieser Reihe gespielt wird.

Wörter zu Oberbegriffen suchen

Es werden Oberbegriffe ausgewählt (z.B. Tiere, Pflanzen, Obst und Gemüse, Lebensmittel, Berufe, Namen, Zoo, Zirkus, Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Ostern, Weihnachten, Kleidung, Möbelstück, Sportart ...). Der Spielleiter würfelt einen Buchstaben. Reihum nennt jetzt jeder ein Wort, was zu dem vereinbarten Oberbegriff und zum Buchstaben passt. Wer kein Wort findet, scheidet aus.

Stadt – Land – Fluss

Nomen	Verb	Adjektiv	Name	Pflanze	Tier	Obst oder Gemüse

Auch hier werden die Buchstaben für jede Runde erwürfelt.

Sätze bilden

Es wird ein Buchstabe erwürfelt. Jeder schreibt jetzt einen Satz mit 4–5 Wörtern auf, in dem alle Wörter mit diesem Buchstaben beginnen. Wer zuerst fertig ist, ruft Stopp!

Artikel würfeln

Mit dem Artikelwürfel wird ein Artikel ermittelt. Anschließend wird ein Buchstabe gewürfelt. Jetzt schreibt jeder möglichst viele passende Nomen mit diesem Artikel auf, bis der Tischgong ertönt. Es kann auch in kleinen Gruppen mit einer Sanduhr gespielt werden.


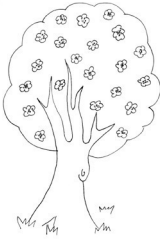









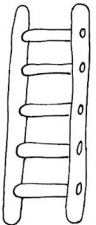

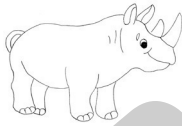



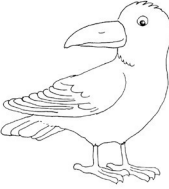
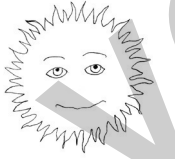


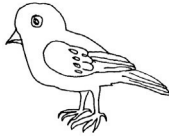
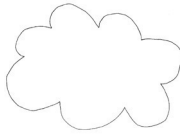
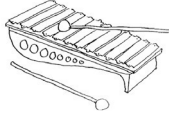
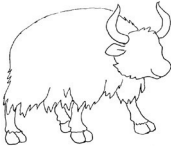









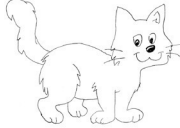

Namen würfeln

In der Gruppe werden Buchstaben gewürfelt. Für den jeweiligen Buchstaben wird ein Name genannt. Dieser Name wird mit einem lustigen Adjektiv ergänzt und ein Satz gebildet. (z.B. Emil ist eifrig.)

Adelheid, Bernd, Christian, Dorothee, Emil, Franz, Gustav, Hans, Inge, Johann, Klaus, Lisa, Markus, Norbert, Otto, Paul, Quendolin, Roswita, Silvia, Theo, Udo, Viola, Wolfgang, Xaver, Yvonne, Zacharias



ABC-Anlauttabelle

A 	B 	C 	D 	E 	F 
G 	H 	I 	J 	K 	L 
M 	N 	O 	P 	Q 	R 
S 	T 	U 	V 	W 	X 
Y 	Z 	AU 	EI 	EU 	CH 
PF 	SCH 	SP 	ST 	tz 	ck 



ABC-Würfelspiel

Start	I	Z	G					
					F			
E	R			U		M		B
V								
	H			L		P		N
W	T	S		1x aus- setzen			Pf	J
		Au	1x aus- setzen	Ei		Sch		A
								1 Feld weiter
		Ziel						

Für 2 Spieler oder eine kleine Gruppe:

Nach jedem Wurf rückst du so viele Felder vor, wie du gewürfelt hast. Wenn du auf einen Buchstaben kommst, darfst du auf das Bild mit dem passenden Anfangsbuchstaben vorrücken. Kommst du auf ein Bild, musst du auf den passenden Anfangsbuchstaben zurückgehen.



Das bewegte ABC

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

Die vergrößerten Buchstaben muss man ausschneiden und laminieren. Alle Buchstaben sollten mehrmals vorhanden sein. Die Schüler erhalten einen Buchstaben und bewegen sich zu Musik im Raum. Dabei werden die Karten immer wieder getauscht. Stoppt die Musik, stellen sich immer zwei bis vier Schüler zusammen und ordnen schnell ihre Buchstaben in der richtigen Reihenfolge.

Das schnelle ABC

Alle Schüler sitzen im Kreis auf dem Boden. Der erste Spieler beginnt mit A und rollt einen Tennisball schnell einem anderen Schüler zu. Der sagt B und rollt den Ball weiter. Wer den falschen Buchstaben nennt, scheidet aus. Es kann auch die Aufgabe gestellt werden, ein Nomen zum jeweiligen Buchstaben zu nennen. Evtl. das Wort buchstabieren oder Oberbegriffe wie z.B. Tiere, Namen usw. vorgeben.



Flüsterspiel

Reimwörter-Flüsterspiel

Jeder Schüler bekommt eine Wortkarte mit einem Reimwort. Ohne die Karte den Mitspielern zu zeigen, gehen alle durch den Raum und flüstern ihr Wort leise vor sich hin. Wenn ein Signal ertönt, sollte jeder seinen Reimpartner gefunden haben.

Flüsterspiel – Gegenteil von ...

Hierbei gibt es Wortkarten, zu denen die Schüler das Gegenteil suchen sollen.

oben – unten	gut – böse	voll – leer
warm – kalt	faul – fleißig	stumpf – scharf
laut – leise	drunter – drüber	rechts – links
dunkel – hell	teuer – billig	rau – glatt
ja – nein	schön – hässlich	vorne – hinten
breit – schmal	trocken – nass	hin – her
auf – zu	schwarz – weiß	hart – weich
heiß – kalt	groß – klein	hungrig – satt
wach – müde	tief – hoch	viel – wenig
süß – sauer	rund – eckig	langsam – schnell
lustig – ernst	leicht – schwer	gesund – krank
stark – schwach	gewinnen – verlieren	alt – neu
schwitzen – frieren	sauber – schmutzig	festhalten – loslassen
vertragen – streiten	geben – nehmen	abfahren – ankommen
öffnen – schließen	glücklich – traurig	erinnern – vergessen



ABC-Strohhalmspiel

Jeder Spieler bekommt ein ABC-Spielfeld von 2.4 und einen Strohhalm. Es wird mit einem Farbwürfel gespielt. Die Buchstabenblumen werden in den Farben des Farbwürfels ausgemalt und auf die Tischmitte gelegt. Reihum wird gewürfelt. Mit dem Strohhalm wird jetzt eine Blume in der gewürfelten Farbe angesaugt und auf dem ABC-Spielfeld abgelegt. Fällt die Blume vorher runter, muss er zurückgelegt werden. Die Lage der Blumen auf der Tischmitte darf im Spiel nicht verändert werden. Wer zuerst sein Spielfeld gefüllt hat, ist Sieger.

