

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

Grundschule 1 + 2 – Ausgabe 23

Mit Buchstaben und Wörtern kann man spielen

Doris Höller



Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Schule“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.



Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie hier.



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact



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-Strohalmenspiel 1	→ M13.1
ABC-Strohalmenspiel 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