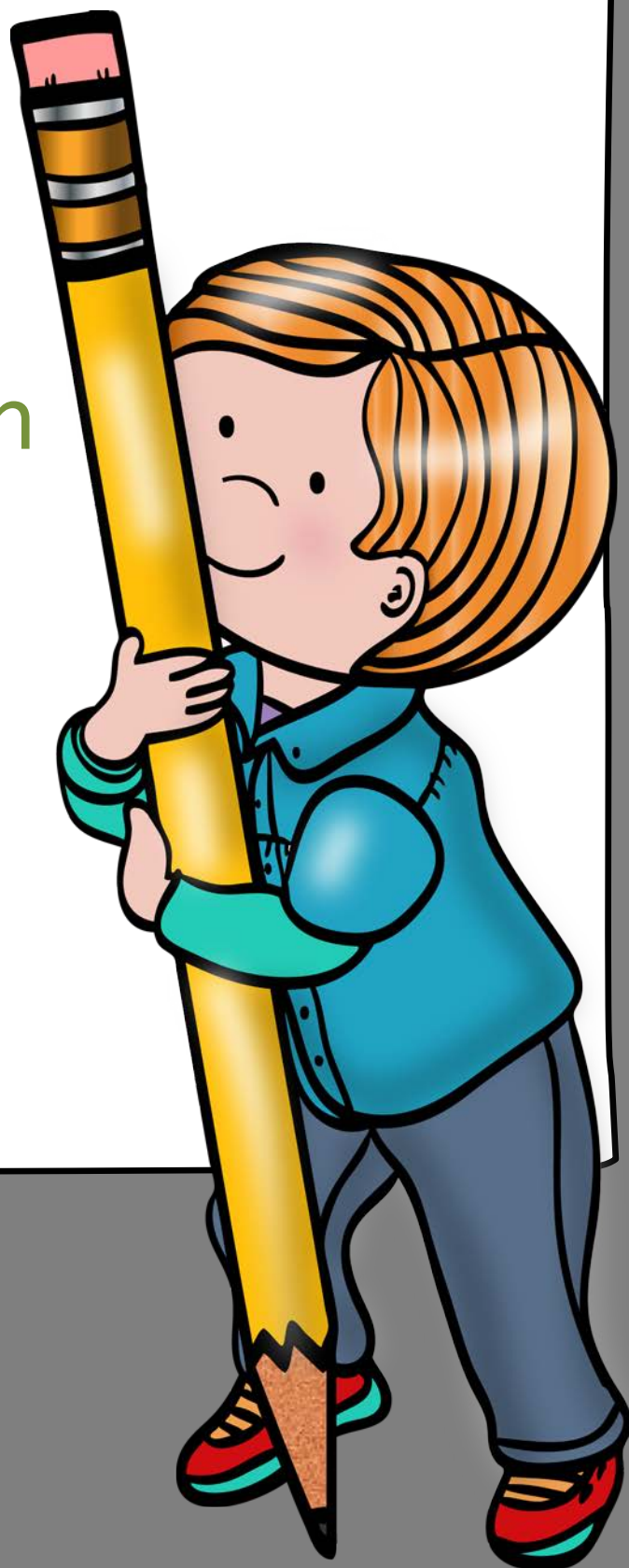


SPRACHLICHE FITNESS

4 knifflige Spiele
für zwischendurch

allein
zu zweit
in Gruppen



Wortsuche

Material

- Ein laminiertes Buchstabenquadrat pro Spieler

Spielverlauf

Die Spieler haben eine vorgegebene Zeit zur Verfügung, Wörter zu finden. Jeder Buchstabe darf pro Wort nur einmal verwendet werden, wobei dieser waagrecht, senkrecht oder diagonal an den vorhergehenden Buchstaben angrenzen muss. Wer die meisten Wörter gefunden hat, ist Sieger.

Beispiel

S	E	O	M
R	D	I	C
Z	N	H	K
U	A	T	X

Mögliche Lösungen

Zauber, Salz, Berg, Laus,
Zange, eng, Bus, Zaun,
Regen, Bungalow, Wolf,
Fang, Lok, Falz, Sud,
genau

Birne, Salz, Rose, rosa,
Frosch, Pedal, froh, derb,
Brot, fesch, Lade, Hose,
Zorn

Rind, Inder, Reh, Herd,
Kinder, Kirche, Insel,
Adel, Salz, Musik, Mure,
Geld

Bast, Vase, Vater, stark,
Narbe, Hose, Sand, Durst,
Tank, Kranz, Los, Nase,
Rest, Star, Kran, Holz,
Ostern, Stolz

Docht, China, Tanz, Zaun,
Tau, Naht, dicht, und,
Zander, anders, seicht,
nicht, Mode, Reim, dick,
Kinder

Optik, Post, Kiste, Rest,
Ski, Polster, Oel, Stern,
Stapel, Klo, Klon, Distel,
Lohn, Rose, Pelz, Holz,
Lob, elf

D	B	E	P
U	N	G	R
S	A	Z	W
F	L	O	K

I	B	T	H
N	R	O	C
F	E	S	Z
P	D	A	L

M	U	I	K
P	R	S	N
C	E	D	A
H	G	L	Z

H	T	E	B
O	S	A	R
L	V	N	K
C	Z	U	D

S	E	O	M
R	D	I	C
Z	N	H	K
U	A	T	X

B	R	P	A
N	O	E	T
H	L	S	I
F	Z	K	D

Buchstaben rechnen

Material

- Laminierte Kärtchen mit Buchstaben und Zahl pro Schüler/Gruppe
- Papier/ Heft pro Spieler.

Spielverlauf

Der Spielleiter nennt ein Wort (z.B. ein Lernwort). Dieses wird anhand der den Buchstaben zugeordneten Zahlen codiert. (z.B.: „Woche“ → $8 + 5 + 1 + 3 + 2 = 19$)

Ist eine vom Spielleiter festgelegte Anzahl von Wörtern codiert und berechnet, werden die Summen der Spieler verglichen. Wer alle Ergebnisse richtig hat, erhält einen Bonus.

A B C 1	D E F 2	G H I 3	J K L 4
M N O 5	P Q R 6	S T U 7	V W X 8
Y Z 9	Ä Ö Ü 10		

Wörterpuzzle

für 2 Spieler

Material

Ein Puzzleraster pro Spiel (Seite 6)

Spielverlauf

Nachdem festgelegt ist, welcher Spieler beginnt, schreiben die Spieler abwechselnd je einen Druckbuchstaben in ein beliebiges Feld des Wörterpuzzles. Die Druckbuchstaben sollten so platziert werden, dass waagrecht, senkrecht oder diagonal beliebige Wörter entstehen. Wer ein Wort komplettiert hat, erhält einen Punkt. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat, wenn alle Felder mit Buchstaben belegt sind.

Laute-Bingo

Material

Je Kind eine Bingotafel (ab Seite 7)

Muggelsteine.

Spielverlauf

Die Spielleitung nennt nacheinander Laute, die die Kinder mit Muggelsteinen abdecken. Hat ein Kind ein Wort vollständig abgedeckt, ruft es „Bingo“.

Hinweis:

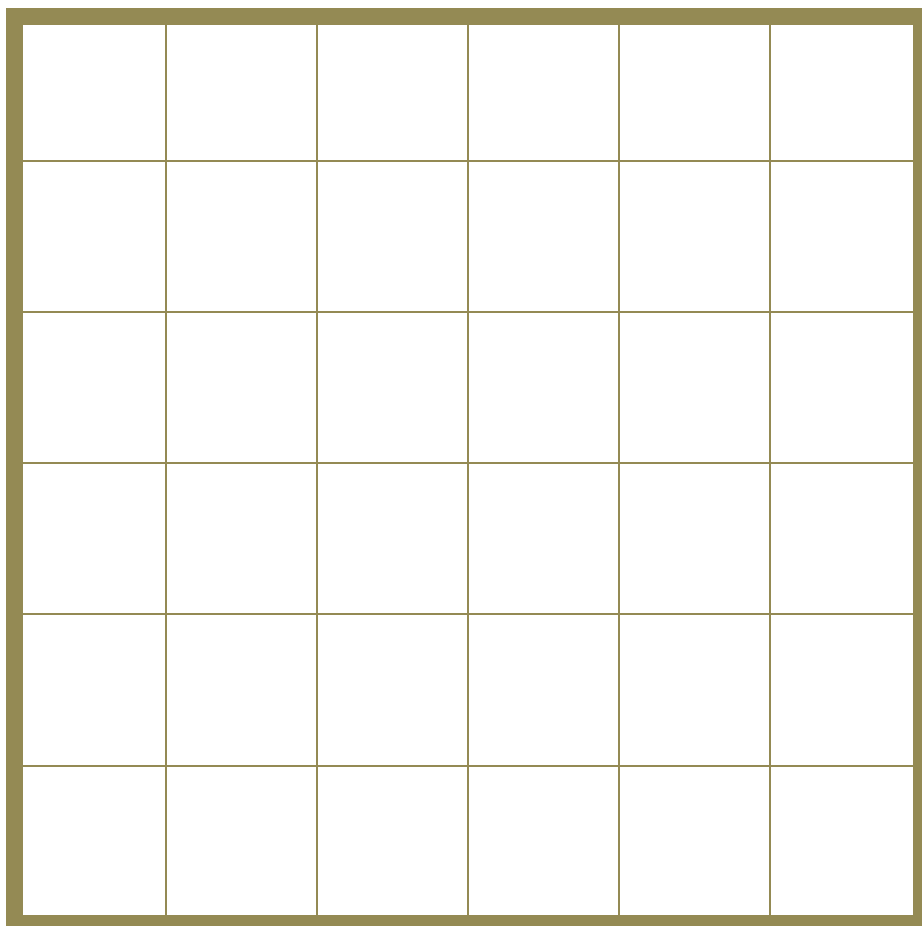
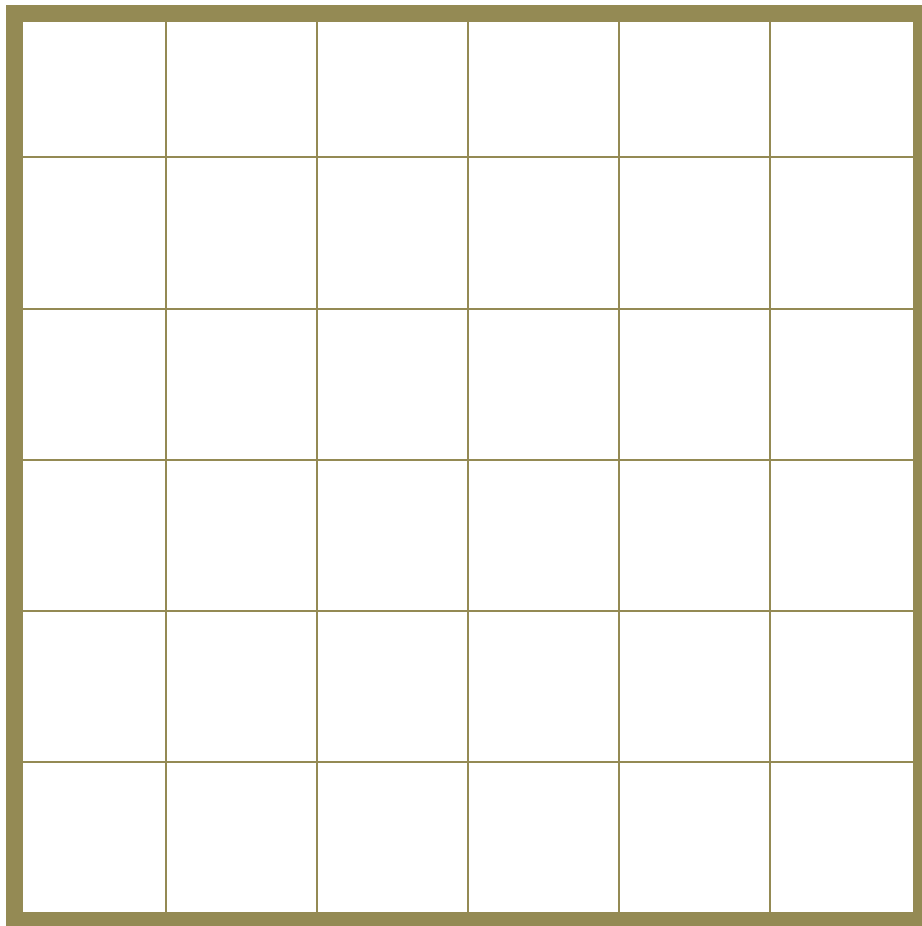
Die Kinder müssen wissen, dass z.B. das „au“ ein Laut ist und nicht als „a“ und „u“ gesondert zu behandeln ist.

© Lehrmittel Boutique Marisa Herzog

Autorin: Monika Giuliani

Grafik:

- Schrift Titelseite: KB3Teach <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Kb3teach>
- Artifex <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Artifex>
- Educlips <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Educlips>



T	au	ch	e	r
B	l	u	m	e
Sch	w	ei	n	e
R	u	i	n	e
V	a	t	e	r

M	ei	s	e	n
N	a	t	u	r
I	n	d	e	r
G	u	r	k	e
O	r	g	a	n

P	r	i	n	z
L	ei	t	e	r
O	r	g	e	l
T	a	sch	e	n
D	i	n	g	e

G	u	r	k	e
Z	w	ei	g	e
F	r	a	g	e
R	au	p	e	n
M	o	l	k	e

F	r	au	e	n
N	u	d	e	l
L	a	m	p	e
K	i	r	sch	e
B	e	t	o	n

W	o	l	k	e
Sch	w	ei	n	e
R	a	s	e	n
V	a	t	e	r
P	i	l	z	e

M	o	p	e	d
L	a	r	v	e
W	o	ch	e	n
B	r	o	t	e
R	a	d	i	o

M	o	n	a	t
V	a	s	e	n
K	u	ch	e	n
O	l	i	v	e
A	n	k	e	r

L	o	ch	e	r
Z	w	e	r	g
A	p	r	i	l
N	a	b	e	l
V	a	t	e	r

R	a	d	i	o
N	o	t	e	n
M	ei	s	e	n
A	n	g	e	l
T	a	sch	e	n

M	o	p	e	d
L	a	r	v	e
W	o	ch	e	n
B	r	o	sch	e
K	u	g	e	l

M	o	n	a	t
V	a	s	e	n
K	a	ch	e	l
Sch	w	ei	n	e
R	o	s	e	n

R	e	g	a	l
B	i	r	k	e
O	n	k	e	l
P	au	s	e	n
F	u	n	k	e

R	u	i	n	e
D	a	n	k	e
Z	w	ei	g	e
S	e	r	u	m
D	au	m	e	n

H	au	b	e	n
P	r	i	n	z
U	n	r	a	t
I	m	k	e	r
O	l	i	v	e

Z	w	e	r	g
R	i	n	d	e
M	u	s	i	k
R	au	p	e	n
F	u	n	k	e

