

Folgende Spiele kommen so im Kursbuch vor. Sie können in fast allen Modulen eingesetzt werden, um neuen Wortschatz und neue Redemittel zu festigen bzw. das Lesen zu üben.

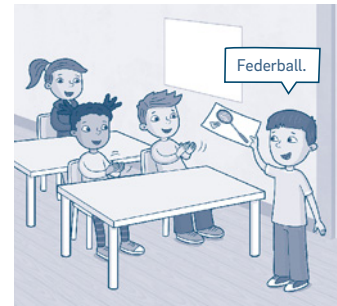
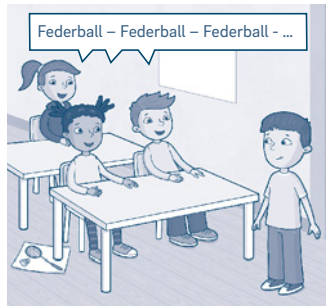
Dinoverstecken Lektion 5, 4

Materialien: Bildkarten oder Gegenstände

Spieler: alle

Ablauf:

1. Ein Kind geht hinaus. Die Klasse versteckt eine Bildkarte bzw. einen Gegenstand im Klassenzimmer. Dann wird das Kind in die Klasse gerufen.
2. Die Lehrkraft nennt den Gegenstand, der gesucht werden muss.
3. Das Kind geht nun im Klassenzimmer herum und sucht, während die anderen Kinder das gesuchte Wort im Chor ununterbrochen sprechen. Wenn das Kind weit von der gesuchten Bildkarte / dem Gegenstand weg ist, dann wird nur geflüstert. Umso näher es jedoch der Karte / dem Gegenstand kommt, desto lauter wird gesprochen. Wenn es bei der Karte / dem Gegenstand angekommen ist, wird das Wort gerufen. Das Kind hebt die gefundene Karte / den Gegenstand am Ende hoch und nennt das Wort auch noch einmal.
4. Nun geht ein anderes Kind hinaus und eine andere Bildkarte bzw. ein anderer Gegenstand wird versteckt, usw. Es können so viele Runden gespielt werden wie neue Wörter, die geübt werden sollen.



Dinozaubern Lektion 14, 3

Materialien: Ball

Spieler: alle

Ablauf:

1. Die Kinder und die Lehrkraft stellen / setzen sich in einen Kreis oder in eine Reihe.
2. Das erste Kind bekommt den Ball, denkt sich einen Gegenstand des zu übenden Wortfeldes aus und verzaubert den Ball, indem es den Ball mit magischen Händen berührt und „Abrakadabra“ sagt. Dann sagt es, in was es den Ball verzaubert hat.
3. Das Kind gibt den Ball an das nächste Kind weiter. Das zweite Kind wiederholt zunächst, in was der Ball verzaubert ist. Dann verzaubert es ihn in einen neuen Gegenstand, benennt ihn und gibt ihn weiter, usw.



Dinohüpfen

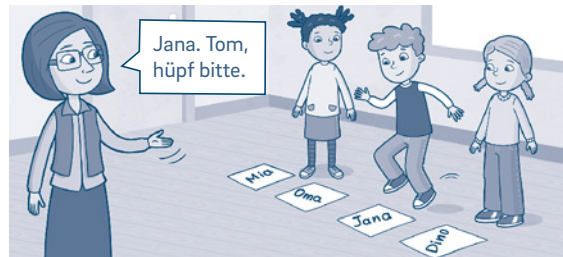
Lektion 1, 10

Lektion 4, 4

Variante 1

Materialien: maximal 6 DIN A4-Blätter;
auf jedem Blatt steht ein Wort

Spieler: 2–6



Ablauf:

1. Die Blätter werden offen auf den Fußboden gelegt.
Die Kinder stehen so vor den Blättern, dass sie alle Wörter gut lesen können.
2. Die Lehrkraft ruft das erste Kind auf, nennt ein Wort und fordert das Kind auf, auf dieses Wort zu hüpfen: „Tom, hüpf bitte.“ Das Kind liest alle Wörter leise durch und hüpf dann mit beiden Beinen auf das genannte Wort.
3. Nun ruft die Lehrkraft das nächste Kind auf. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder einmal auf ein Wort gehüpft sind.

Variante 2

Materialien: maximal 8 DIN A4-Blätter;
auf jedem Blatt steht eine Silbe
bzw. ein Buchstabe, und zwar so,
dass die Silben bzw. Buchstaben
insgesamt ein Wort ergeben

Spieler: 2–6



Ablauf:

1. Wie Variante 1. Die Kinder hüpfen hier allerdings in der richtigen Reihenfolge auf die Silben bzw. Buchstaben, so dass sich das genannte Wort ergibt.

Cover: © Getty Images/Hero Images

S. 16: Ü1: Lineal © Thinkstock/iStock/Garry518; Domino © Valentin Kundeus - stock.adobe.com;

Pinsel © Gerard Moreau - stock.adobe.com; Dose © Nina Metzger, Hueber Verlag;

Ü5: Lineal © Thinkstock/iStock/Garry518; Domino © Valentin Kundeus - stock.adobe.com;

Pinsel © Gerard Moreau - stock.adobe.com; Dose © Nina Metzger, Hueber Verlag

S. 20: Ü1: 1. Reihe von links: © Valentin Kundeus - stock.adobe.com; © Thinkstock/iStock/Angarato;

© L.Klauser - stock.adobe.com; 2. Reihe von links: © Thinkstock/iStock/ronniechua;

© sparkia - stock.adobe.com; © Thinkstock/iStock/Дмитрий Куличев

S. 41: Ü3 von links: © GettyImages/E+/Pichest; © Thinkstock/Hemera; © fotolia/seen;

© Thinkstock/iStock/Grisha; © Thinkstock/iStock/karandaev; © Thinkstock/iStock/the-lightwriter

S. 45: Ü7 von links: © irisblende.de; © Thinkstock/iStock/Garry518; © Thinkstock/iStock/Armin Staudt;

© Thinkstock/Hemera/Anton Starikov; © M.Jenkins - stock.adobe.com

S. 57: Ü3 © Felix Meyer - stock.adobe.com

Alle weiteren Fotos: Alexander Sascha Keller, München

Zeichnungen: Zacharias Papadopoulos/Christos Skaltsas, Athen

Bildredaktion: Ahmadullah Dardmanesh, Hueber Verlag, München