

6 Unser „Schatz“ hat viele Worte

Sammelsurium

Dieses Sammel- und Denkspiel macht besonders in Wartezeiten, Vertretungsstunden und zur Auflockerung zwischen den Unterrichtsstunden Spaß. Gesucht werden immer zehn passende Begriffe. Ganz einfach wäre zum Beispiel die Frage:

Suche zehn Tiere, die man im Zoo (auf dem Bauernhof) sehen kann!

Schreibe zehn Dinge, die man essen kann, in alphabetischer Reihenfolge auf!

Schwieriger sind dann Aufgaben wie:

Suche zehn Wörter, die sich auf „Bank“ reimen.

Suche zehn Wörter, die man aus den Buchstaben von „Taschenlampe“ bilden kann.

Ganz schwierig sind diese Aufgaben:

Finde zehn Wörter, die mit „R“ beginnen und mit „r“ enden!

Finde zehn einsilbige (dreisilbige) Tiernamen (Reh, Kuh, ...), Städtenamen (Bern, Hof, Wien, ...), Jungennamen (Swen, Tom, Karl, ...)!

Städte mit Vornamen

Jetzt werden Städte gesucht, die einen Vornamen beinhalten, so wie:

Friedrichshafen, **Frankfurt**,
Annaberg, **Luisental**,
 Bad **Marienberg**, St. **Petersburg**,
Ludwigslust, ...

Alle Schüler helfen zusammen, um so viele Namen wie möglich zu finden. Toll wäre jetzt natür-



8 Wir spielen mit Buchstaben!

Wer kennt mein Wort?

Die Lehrerin schreibt bestimmte Merkwörter auf kleine Zettel und steckt die Zettel in einen Beutel. Jetzt darf ein Schüler einen Zettel ziehen, das Wort darauf still für sich lesen und drei beliebige Buchstaben des Wortes an die Tafel schreiben. Für das Wort „Rakete“ schreibt der Spieler zum Beispiel: „a, e, k“ an die Tafel.

„Wer kennt mein Wort?“, fragt der Schreiber jetzt seine Mitspieler. Wenn niemand das richtige Wort nennt, fügt der Schreiber einen weiteren Buchstaben hinzu. Jetzt stehen dann diese Buchstaben an der Tafel: „t, a, e, k“. Errät immer noch niemand das richtige Wort, werden so lange nach dem gleichen Prinzip Buchstaben ergänzt, bis schließlich ein Schüler das Lösungswort nennt. Der Sieger darf das nächste Zettelchen ziehen.

Anfang, Mitte, Ende

Die Schüler spielen in drei gleich großen Gruppen zusammen. Eine Gruppe soll Wörter finden, in denen die vorgegebene Buchstabenkombination am Wortanfang steht, die zweite Gruppe sucht nach Wörtern mit diesen Buchstaben im Wortinneren und die dritte Gruppe sucht nach Wörtern, die die Buchstabenkombination am Ende vorweisen.

Beispiel: Vorgegeben wird die Kombination: **ge**

Gruppe 1

gehen
geben
usw.

Gruppe 2

segeln
Regen

Gruppe 3

Wiege
Lage

Die Gruppe, die zuerst zehn passende Wörter gefunden hat, gewinnt das Rennen.

Das Zeitungsspiel

Jedes Kind hat einen Bogen Zeitung vor sich und einen roten Farbstift in der Hand. Die Lehrerin schreibt jetzt einen Buchstaben an die Tafel. Sofort begibt sich jeder in seinem Zeitungsartikel auf die Suche nach diesem Buchstaben und kreist die gefundenen Ebenbilder rot ein. Nach drei bis fünf Minuten wird die Suche beendet. Jedes Kind zählt die eingekreisten Buchstaben, und es gewinnt natürlich derjenige, der die meisten gefunden hat.

Buchstaben raten

„Buchstabenraten“ macht allen Grundschulkindern ab der ersten Klasse großen Spaß.

Jedem Kind wird ein Buchstabenkärtchen mit einem Streifen Tesafilm auf den Rücken geklebt. Dann gehen die Kinder im Klassenzimmer spazieren und fragen die anderen „Wanderer“, an denen sie vorbeikommen, ob der eigene Buchstabe z. B. im Wort „Auto“ vorkommt oder in „Blume“ usw. Durch Kombinieren und geschicktes Fragen soll jeder möglichst schnell herausbekommen, welcher Buchstabe auf seinem Rücken klebt. Wer meint, den Buchstaben erraten zu haben, läuft zum Spielleiter und fragt nach. Die schnellsten drei Buchstabendetektive verdienen einen kleinen Preis.

