

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

Dinoklatsche

Moduleinstieg Rot, gelb, grün, 3 Lektion 7, 2

Materialien:	6 – 8 Bildkarten (ideal DIN-A6); 2 Fliegenklatschen; falls nicht vorhanden, eignen sich auch lange Lineale aus strapazier- fähigem Material
Spieler:	2



Ablauf:

1. Die Bildkarten werden offen auf den Fußboden gelegt.
2. Zwei Kinder erhalten je eine Fliegenklatsche und setzen sich um die Bildkarten herum, so dass sie alle Karten mit ihren Fliegenklatschen gut erreichen können.
3. Die Lehrkraft nennt einen der abgebildeten Begriffe. Die Kinder versuchen, so schnell wie möglich mit der Fliegenklatsche auf die entsprechende Karte zu schlagen. Wer als erster auf die richtige Karte schlägt, gewinnt sie und kann sie aus dem Spiel nehmen.
4. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Begriffe genannt und die Karten weggenommen wurden. Sieger ist das Kind mit den meisten Karten.

Dinomemo

Lektion 3, 6

Variante 1

Materialien:	1 Kartenset aus 10 – 16 Bildkarten (ideal DIN-A7); je zwei Karten sind gleich
Spieler:	12 – 18



Ablauf:

1. Eine Schülergruppe mit so vielen Kindern wie Karten stellt sich im Raum auf, am besten in mehreren Reihen hintereinander, z. B. 2 x 5, 3 x 4 oder 4 x 4. Sollte der Platz für so eine große Schülergruppe im Klassenraum nicht ausreichen, können sich die Kinder auch ungeordnet im Klassenraum aufstellen.
2. Zwei Kinder werden zu Spielern ernannt und gehen vor die Tür oder drehen der stehenden Schülergruppe den Rücken zu, während Schritt 3 durchgeführt wird.
3. Jedes Kind der Schülergruppe wird zur „lebenden Karte“. Es erhält eine Karte, schaut sie sich an, merkt sich den abgebildeten Begriff und hält die Karte dann verdeckt.
4. Die beiden Spieler spielen abwechselnd. Sie tippen je zwei „Karten“ an. Diese nennen den Begriff, der auf ihrer Karte abgebildet ist. Wenn ein Spieler ein Paar gefunden hat, muss er dieses im Satz benennen, z. B. *Das ist lila und das ist lila*. Die beiden „Karten“ können sich dann setzen und der Spieler darf weiter-spielen. Tippt der Spieler jedoch zwei „Karten“ an, die kein Paar bilden, ist sein Gegenspieler an der Reihe.

Variante 2

Materialien: Kartenset für jedes Schülerpaar bestehend aus 10 – 16 Bildkarten (ideal DIN-A7); je zwei Karten sind gleich

Spieler: 2



Ablauf:

1. Die beiden Kinder legen ihr Kartenset mit dem Bild nach unten auf dem Tisch aus.
2. Sie spielen abwechselnd. Sie drehen je zwei Karten um und nennen die Begriffe, die auf den Karten abgebildet sind. Wenn ein Kind ein Paar gefunden hat, kann es die Karten aus dem Spiel nehmen und behalten. Außerdem darf es dann weiterspielen. Dreht das Kind jedoch zwei Karten um, die kein Paar bilden, muss es die Karte wieder richtig zurücklegen und sein Gegenspieler ist an der Reihe.
3. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten aus dem Spiel genommen wurden. Sieger ist das Kind mit den meisten Karten.

Dinomalen

Lektion 13, 3

Materialien: Tafel, Stifte

Spieler: alle



Ablauf:

Ein Kind malt an der Tafel einen Gegenstand / ein Lebewesen aus dem zu übenden Wortfeld. Während es noch malt, versuchen die anderen zu raten, worum es sich handelt. Wer es als erster errät, darf als nächster an die Tafel kommen.

Dinokette

Lektion 9, 6

Lektion 12, 6

Lektion 13, 8

Variante 1

Materialien: -

Spieler: alle



Ablauf:

1. Die Kinder und die Lehrkraft stellen / setzen sich in einen Kreis oder in eine Reihe bzw. legen eine Reihenfolge fest.
2. Die Lehrkraft beginnt das Spiel und gibt die zu verwendende Struktur vor, indem sie sich an ihren Nachbarn wendet. Sie sagt etwas bzw. stellt eine Frage, auf die das Kind reagieren soll.
3. Dann wendet sich das Kind an das nächste und gibt einen ähnlichen Satz bzw. eine ähnliche Frage weiter.

Variante 2

Materialien: ein Softball oder ein zu einer Kugel zusammengeknülltes Blatt

Spieler: alle

Ablauf:

Wie Variante 1. Die Kinder werfen sich hier allerdings einen Ball zu, um die Reihenfolge zu bestimmen.