

6

WEISST DU ES NICHT? UPS!

Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt. Das Spiel wird von der Gruppe begonnen, in der sich der jüngste Spieler befindet. Ein Vertreter der beginnenden Gruppe stellt sich auf das von ihm gewählte Feld. Die Aufgabe der Gegnermannschaft ist es, ein Adjektiv zu finden, das das Gegenteil des genannten Wortes zum Ausdruck bringt. Der Spieler der Gegnermannschaft stellt sich auf dieses Wort. Wurde die Aufgabe erfüllt, tauschen die Spieler auf dem Spielbrett ihre Rollen.

Nach jeder Runde werden die Spieler auf der Scheibe getauscht. Kann ein Spieler kein richtiges Gegenwort finden (UPS!), muss das ganze Team eine von den Gegnern erfundene Aufgabe erfüllen, z.B.: 5 Kniebeugen, 3 Hampelmänner oder eine Runde auf einem Bein um das Spielbrett herum hüpfen.



BRAINY STEPS



OUTDOOR GAME



ul. Polankowa 11
05-120 Legionowo
office@regipio.com
tel.: 724 347 020



BRAINY STEPS

Spiel für Groß und Klein. Jeder, der Deutsch lernt und auf eine interessante Art und Weise Adjektive kennen lernen und wiederholen möchte, muss sich mit dem REGIPIO Glücksrad messen. Lernen durch Spielen heißt eine schnellere und effektivere Aneignung des Wortschatzes! Das Ziel des Spiels ist die Einführung und Festigung von deutschen Adjektiven, die für die alltägliche Kommunikation notwendig sind. Die Spieler verwenden Adjektive in realistischen und natürlichen Situationen, indem sie den anderen Spielteilnehmern etwas sagen bzw. erzählen. Beim Spiel lernen wir zusätzlich die Zusammenarbeit sowie die gegenseitige Hilfeleistung.

Die Spiele finden auf einem runden Spielbrett mit 36 farbigen Spielfeldern statt.

Es hat einen Durchmesser von zwei Metern.

1

STOPP! ADJEKTIV!

Das Spiel kann man in mehrere Runden unterteilen bzw. eine Runde wählen und mehrmals austragen. Am Anfang wählen wir eine Hauptperson (sie kann am Anfang jeder Runde getauscht werden). Die Spieler gehen bzw. laufen um das ausgelegte Spielbrett herum. Auf das von der Hauptperson gesagte Kommando „**STOPP**“ halten alle Spieler. Die Aufgabe eines jeden Spielers ist es, das Adjektiv, vor dem er steht, wie folgt zu verwenden:

RUNDE 1: einen Satz bilden

RUNDE 2: eine Frage bilden

RUNDE 3: ein Gegenwort für das Adjektiv finden und Sätze mit beiden Adjektiven bilden

RUNDE 4: die Bedeutung des Adjektivs erklären

2

BLINDEKUH

Ein Spieler tritt (mit verbundenen Augen) auf das Spielbrett. Die anderen Spieler führen ihn und sagen ihm, wann er halten soll. Der auf dem Spielbrett stehende Spieler darf das Adjektiv, auf dem er sich befindet, nicht anschauen. Er muss es erraten, nachdem die anderen Spieler das Wort auf Deutsch erläutert haben.

3

AUF DER SUCHE NACH DEM VERLORENEN WORT

Ein Spieler tritt auf das Spielbrett. Auf das von den anderen Spielteilnehmern gesagte Kommando „Stopp“ hält der Spieler. Das Adjektiv, auf dem der Spieler steht, muss von ihm zur Bildung eines Satzes oder einer Frage verwendet werden.

Wir können uns auch für eine schwierigere Spielvariante entscheiden. Das Adjektiv wird zur Beschreibung eines Mitspielers verwendet, der mit der geäußerten Meinung einverstanden sein kann oder nicht. Nach dem Meinungsaustausch ersetzt die beschriebene Person den Spieler auf dem Spielbrett und das Spiel geht weiter.

4

TICKTACK

Spiel auf Zeit. Die Spieler treten der Reihe nach auf das Spielbrett und stellen sich auf das von ihnen gewählte Adjektiv. Sie bilden mit dem Adjektiv einen Satz, bewegen sich im Uhrzeigersinn, stellen sich auf ein weiteres Wort (sie können dabei Wörter übergehen) und bilden weitere Sätze mit Adjektiven, auf denen sie stehen. Der Spieler darf ein Wort nur einmal verwenden.

Es gewinnt die Person, die innerhalb der kürzesten Zeit die meisten Sätze mit den von ihr gewählten Adjektiven gebildet hat.

5

SPINNENGESCHICHTE

Ein Spieler stellt ein Bein auf das Spielbrett und wählt so ein Wort, das er als Anfang einer Erzählung verwendet. Dann stellt er nacheinander das zweite Bein und die Hände auf das Spielbrett und bezieht die belegten Wörter in die Fortsetzung der Erzählung ein. Bei jeder Bein- und Handbewegung wird ein Adjektiv gewählt, das bei der Erzählung zu verwenden ist. Die Aufgabe der auf dem Spielbrett stehenden Person ist es, die Geschichte durch die Wahl von entsprechenden Adjektiven fortzusetzen und möglichst viele Adjektive zu sammeln. Um ein weiteres Wort zu wählen, darf man nur ein Bein oder eine Hand anheben. Es gewinnt der Spieler, der bei der Erzählung die meisten Adjektive verwendet hat.

Das Spiel kann auch in Teams ausgetragen werden. Ein Team wählt seine „Spinne“, die Adjektive besetzt und diese nennt. Die Geschichte wird unter Verwendung dieser Adjektive vom ganzen Team erzählt. Es gewinnt das Team, das bei der Erzählung die meisten Adjektive verwendet hat.