

4

STAFFEL

Je nach Anzahl der Teilnehmer teilen sich die Spieler in mindestens zwei Gruppen. Die Mannschaft, die das Spiel beginnt, stellt sich in einer Schlange vor der Spielmatte auf. Für die Ausführung der Aufgabe haben die Kinder 2 Minuten Zeit. Auf das Kommando LOS läuft der erste Spieler auf die Spielmatte, stellt sich auf das ausgewählte Adjektiv, fügt ein Nomen mit Artikel hinzu und spricht die Wendung aus (z.B.: die blaue Blume). Die Nomen und Adjektive in den Wendungen sollen sich nicht wiederholen. Wenn ein Spieler einen Fehler macht und ein Wort sagt, das bereits benutzt worden ist, muss er die Wörter so ändern, dass seine Aussage neu ist. Nach der Ausführung der Aufgabe berührt er das Feld in der Mitte des Spielbrettes mit der Hand, läuft schnell zu seiner Mannschaft und gibt den Stab weiter. Als Stab kann ein beliebiges Spielzeug benutzt werden. Wenn es kein Spielzeug gibt, klatschen sich die Spieler einfach ab. Die Mannschaft beendet ihre Runde nach Ablauf der vereinbarten Zeit. Danach beginnt die nächste Mannschaft das Spiel.

Die Spieler, die die meisten Adjektive benutzt haben, gewinnen das Spiel.



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



ROUND STEPS



GLÜCKSRAD FÜR KINDER



5 903111 818470 >

ROUND STEPS

Ein Spiel für jüngere Teilnehmer! Die Spieler lernen und wiederholen die Farben, einfache Adjektive und Zahlen von 1 bis 12. Das ist Unterricht auf spielerische Art und Weise: eine schnelle und effiziente Aneignung des Wortschatzes!

Die Teilnehmer spielen auf einer bunten Spielmatte und benutzen dabei Adjektive, die eine Farbe oder eine Eigenschaft beschreiben. Sie zählen auch bis 12. Während des gemeinsamen Spiels lernen sie zusätzlich, wie man zusammenarbeiten und einander helfen kann.

Man spielt auf einer runden Spielmatte mit einem Durchmesser von 2 m. Die Spielfläche ist in 36 bunte Felder aufgeteilt.

1

ÜBERRASCHUNG

Am Anfang des Spiels bereitet man gemeinsam kleine Zettel mit Nomen in Pluralform vor. Man faltet sie so zusammen, dass die Wörter nicht sichtbar sind und steckt sie zur Verlosung in einen Behälter (Eimerchen, Mütze, Säckchen, je nach dem, was man zur Hand hat☺) hinein. Die Zettel können in beliebiger Menge, jedoch mindestens in der Anzahl der Teilnehmer, vorbereitet werden. Je mehr Nomen, desto länger kann man spielen.

Die Teilnehmer ziehen die Zettel, aber öffnen sie erst, wenn sie dran sind. Dann wählt der Spieler auf der Spielmatte eine Ziffer und Adjektive aus, stellt sich auf die von ihm gewählten Felder und liest die dort aufgedruckten Wörter vor. Er kann sich auf dem ganzen Spielfeld bewegen. Zum Schluss springt er in den Innenkreis hinein und liest das Wort auf dem Zettel vor. Jetzt stellt sich heraus, welches Nomen er beschrieben hatte, während er auf dem Spielbrett „wanderte“. Je lustiger die Verbindung, desto besser. Der Teilnehmer, dessen Beschreibung am lustigsten war, gewinnt das Spiel.

2

SCHARADE

Ein Mitspieler stellt sich mit zugebundenen Augen in die Mitte des Kreises. Die anderen Teilnehmer gehen um das Spielbrett herum. Die in der Mitte stehende Person sagt HALT. Die anderen Spieler halten an, schauen nach, vor welchem Adjektiv sie stehen, und merken es sich. Danach ziehen sich alle vom Spielbrett zurück, damit der Spieler in der Mitte nicht weiß, welches Adjektiv wem zugeteilt wurde.

In der nächsten Etappe des Spiels ist es nötig, die Zeit zu messen. Der ausgewählte Mitspieler nimmt die Augenbinde ab. Die anderen Spieler versuchen nacheinander mit Mimik und Gesten ihre Wörter darzustellen. Nachdem der Spieler in der Mitte alle Adjektive erraten hat, darf die nächste Person in die Mitte des Kreises und die nächste Runde des Spiels beginnt. Wer in der kürzesten Zeit alle Adjektive richtig erraten hat, gewinnt das Spiel.

3

SCHNELL, DIE ZEIT IST KNAPP!

Ein Spiel, bei dem die Zeit zählt. Die Spieler stellen sich rund um den Kreis herum und wählen eine Person, die das Spiel beginnt. Der ausgewählte Mitspieler steht in der Mitte des Spielbrettes. Seine Aufgabe ist es, das Feld mit der Farbe herauszufinden, die der nächste Spieler genannt hat, sich darauf zu stellen, und einen Satz mit dem Wort zu bilden, auf dem er steht. Eine Runde dauert 60 Sekunden. Nach Ablauf dieser Zeit kommt der zweite Spieler auf das Spielbrett, dessen Aufgabe von der nächsten Person genannt wird. Das Kind, das in der vorgegebenen Zeit die meisten Sätze mit den genannten Farben bildet, gewinnt das Spiel.