



Laufspiel



1.-2. Klassenstufe



30 Minuten

Benötigtes Material:

- ✓ Wortkarten
- ✓ Karten mit Signalgruppen für die Gruppen (alternativ: Signalgruppenwürfel)





Laufspiel



1.-2. Klassenstufe



30 Minuten

#Automatisierung #Signalgruppen

Ziel(e):

Die SuS verbessern ihre automatisierte Worterkennung und bauen ihren Sichtwortschatz aus. Sie identifizieren Signalgruppen in Wörtern.



Fähigkeit(en) im Fokus:

- Automatisierung der Worterkennung
- Identifizierung von Signalgruppen



Sozialform(en):

- Klassenverband



Differenzierung:

- Als Steigerung kann das Spiel auch mit einem Zeitlimit gespielt werden. Dann gewinnt das Team, das in der vorgegebenen Zeit die meisten Wortkarten gesammelt hat.
- Die Signalgruppen auf den Wortkarten können farblich hervorgehoben werden.



Methode:

- Die Klasse wird in drei Gruppen aufgeteilt, wobei jedes Team einer Signalgruppe geordnet wird. Wortkarten, die diese Signalgruppen enthalten, werden mit einem Abstand von 5 m zu den Teams auf einen Tisch gelegt.
- Die Gruppen stellen sich wie beim Staffellauf auf: Jeweils ein Kind darf zum Tisch laufen und ein Wort umdrehen.
- Wenn das Wort die Signalgruppe des Teams beinhaltet, darf das Kind das Wort mitnehmen, ansonsten wird es wieder zurückgelegt.
- Gewonnen hat die Gruppe, die als Erstes alle Wortkärtchen ihrer Signalgruppe gefunden hat.



Anmerkung(en) zum Einsatz im Unterricht:

- **Digitale Variante:** Die Wortkarten können über Tablets bereitgestellt werden. Hierbei kann die Zeit, in der das Wort sichtbar ist, variiert werden. In Anlehnung an Blitzlesen.

