
STEINE

Scrabble-Spiel mit Steinen

Modultyp	Projekte im Deutschunterricht
Zielgruppe	Schüler von 10 bis 13 Jahren
Niveaustufe	A1
Autorinnen	Morvai Edit, Veress Bernadett

A kiadvány az Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterve alapján készült.

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humán erőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinova oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata.

A teljes programcsomag elérhető: www.educatio.hu címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Szakmai lektor: Thomann Julianna

Idegen nyelvi lektor: Ettelt Andrea

Szakértő: Némethné Gálvölgyi Mária

Alkotó szerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Grafikai munka: Walton Promotion Kft.

Hangfelvételek: Phoenix Stúdió

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Morvai Edit, Veress Bernadett

Educatio Kht. 2008

1.4 LEHRERHINWEIS – SCRABBLE

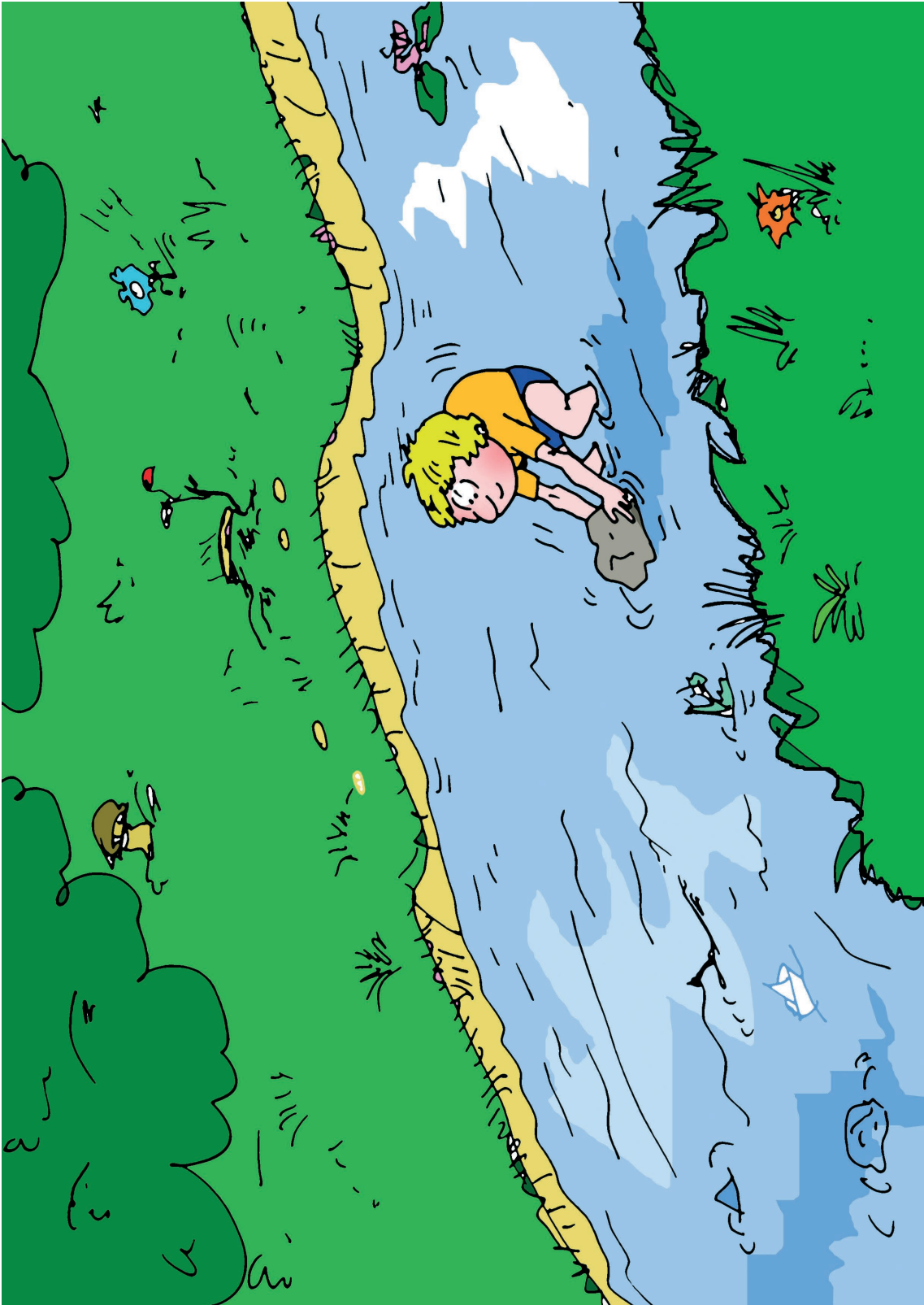
A - 5	J - 1	S - 7
Ä - 1	K - 2	T - 6
B - 2	L - 3	U - 6
C - 2	M - 4	Ü - 1
D - 4	N - 9	V - 1
E - 15	O - 3	W - 1
F - 2	Ö - 1	X - 1
G - 3	P - 1	Y - 1
H - 4	Q - 1	Z - 1
I - 6	R - 6	GS - 5

GS = Glücksstein

3.2 FOLIE – SPIELREGELN FÜR SCRABBLE

- 1. Legt die Spielsteine in ein Säckchen.**
- 2. Wählt einen Spielmeister, der die Punkte anschreibt.**
- 3. Bestimmt mit einem Abzählreim, wer beginnt.**
- 4. Zieht der Reihe nach jeweils sieben Spielsteine, aber zeigt sie den anderen Spielern nicht.**
- 5. Schaut euch die Buchstaben genau an und beginnt das Spiel.**
- 6. Der erste Spieler bildet sein Wort und berechnet seine Punkte. Der Spielmeister schreibt sie auf. Das erste Wort muss so gelegt werden, dass ein Stein den Stern in der Mitte bedeckt.**
- 7. Wörter können waagrecht oder senkrecht gelegt werden, aber auf keinen Fall diagonal.**
- 8. Das Spiel geht an den Spieler zur Linken weiter. Er fügt einen oder mehrere Buchstaben an das Wort auf dem Spielplan so an, dass neue Wörter entstehen – ganz wie im Kreuzworträtsel.**
- 9. Er berechnet seine Punkte und der Spielmeister schreibt diese auf. So geht das Spiel weiter.**
- 10. Steine, die einmal liegen, dürfen nicht mehr zurückgenommen werden.**
- 11. Die Glückssteine ersetzen alle Buchstaben und dürfen jederzeit von dem Spieler, der gerade dran ist, ausgewechselt werden.**
- 12. Bei Fragen, ob ein Wort gilt, kann das Wörterbuch benutzt werden, oder man kann den Lehrer fragen.**
- 13. Reklamieren kann man nur, bis der nächste Spieler noch nicht angefangen hat.**
- 14. Das Spiel ist beendet, wenn alle Buchstaben aus dem Säckchen gezogen worden sind und ein Spieler alle seine Spielsteine ausgelegt hat. Oder: Das Spiel ist auch dann beendet, wenn niemand mehr weiter weiß.**
- 15. Am Ende werden die Punkte zusammengerechnet und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.**

4.2 BILD – GLÜCKSSTEIN



4.2 GEDICHT – „GLÜCKSSTEIN“

**Es liegt ein grauer Stein im Bach
er ist ganz glatt und schimmert schwach.**

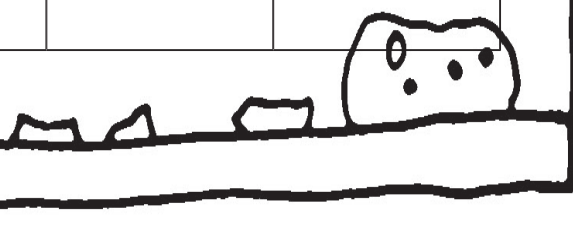
**Ich heb ihn auf, er ist sehr kalt,
mit Sicherheit ist er uralt.**

**Der Stein wird warm in meiner Hand,
es ist ein Glücksstein, den ich fand.**

Inge Propson

5.1 MASSTABELLE – STEINTÜRME

	Unser Turm ist ... cm groß.	Unser Turm ist ... Gramm / Kilo schwer.	Unser Turm besteht aus ... Steinen.	Unsere Steinschlange ist ... cm lang.
Gruppe 1				
Gruppe 2				
Gruppe 3				
Gruppe 4				
Gruppe 5				
Gruppe ...				



5.3 AUSWERTUNGSBOGEN

