**RÖÖG DI – Spillensammlung (Imke Schöneboom, 2019)**

* **Spillen in d’ Kreis (Kring) (6)**
* **Staffelspillen (5)**
* **Spillen in d’ hele Klass(enruum) (8)**

**Arbeidsbladen:**

* **Söök well, de …**
* **Tahlen noteren**
* **Mien leevste …**
* **Well hett dat Glieke to doon?**

**Spillen in d’ Kreis**

|  |
| --- |
| **All, de …** |
| So geiht dat: All Schölers sitten up hör Platzen. De Mester gifft de eerste Updrag, to ’n Bispill: „All, de geern Spaghetti eten.“ De Schölers reageren un setten sük denn weer hen. De Ball word denn en Schöler tosmeten. He mutt de token Updrag formuleren un so wieder. Anner Bispillen:All, de en Deer tohuus hebben.All, de twee Süsters hebben.All, de geern Tennis spölen.…  | Dat bruukst du:* Ball

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * Dat Spill kann ok as en Ofwandlung van „Obstsalaat“ spöölt worden un de Platzen mutten tuusket worden.
* De Fragen können ok in ’t Präteritum, ... formuleert worden.

Egen Anmarkens:  |

|  |
| --- |
| **Sünner „A“**  |
| So geiht dat: All Mitspölers staan tosamen in en Kreis (Kring). De Mester gifft en Thema un en Bookstaav vör, de man neet seggen dürt. To ’n Bispill: „Körperdelen (Lievdelen) sünner A“. De Mester nöömt en Bispill un smitt denn de Ball to en Schöler. De mutt nu en passend Bispill finnen un de Ball wiedersmieten. Anner Bispillen: „Obst sünner E“„Grööntüüg mit K“ | Dat bruukst du:* Ball

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * Woorden mit blot twee Silben.

Egen Anmarkens: |
| **Vertellsel mit Swung**  |
| So geiht dat: All Spölers sitten in en Stohlkreis (Kring), in de dat en Stohl to minn geven deit. De Mester of en Schöler steiht in de Midde un vertellt en Vertellsel to en Thema. Vördeem hebben sük de Spölers up en bestimmten Woord enigt, bi de de hele Koppel sük rögen un de Platzen tuusken mutt. To ’n Bispill „Fründ“. Well bi dat Tuusken neet flink genoog is, mutt in de Midde un vertellt nu dat Vertellsel wieder (of denkt sük en egen Vertellsel ut un leggt ok en neje Signalwoord fast). | Dat bruukst du: Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * Statt en egen Vertellsel kann man ok en Text, Märchen, … nehmen, de de Mester vörlesen deit.

Egen Anmarkens:  |

|  |
| --- |
| **Weddloop tegen de Ball**  |
| So geiht dat:All Schölers sitten in en Stohlkreis (Kring). En Schöler in de Midde smitt de Ball to en anner Schöler un gifft hum en Upgaav: „Nööm 5 Klören!“ De Schöler gifft de Baal an sien linke Naber wieder (de de Ball in de Runn lopen lett) un hett nu so lang Tied, 5 Klören uptoseggen, bit de Ball weer bi hum torügg is. Wenn he dat neet schafft, bit de Ball weer bi hum is, mutt he in de Midde un de neje Upgaav formuleren.  | Dat bruukst du:* Ball

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: Egen Anmarkens: |

|  |
| --- |
| **Büx, Hood un Brill**  |
| So geiht dat: De Schölers sitten in en Stohlkreis (Kring) un hebben Bild- of Woordkaarten to en bestimmte Themenfeld vör sük liggen. En Schöler steiht in de Midde un seggt nu en Satz, in de mehr Woorden vörkomen. Bispill:„Mien Moder kookt vandaag en Sopp mit BOHNEN, TUFFELS un WUDDELS.“„Ik eet geern APPELS, WIENDRUVEN un BANANEN.“„Leste Week bün ik inkopen west un hebb mi en BÜX, en HOOT un en BRILL köfft.“De Schölers mit de Woordkaarten, de nöömt worden sünd, mutten nu flink de Platzen tuusken. De Mitspöler in de Midde versöökt en freje Platz to finnen. De, de neet flink genoog is, is nu in de Midde.  | Dat bruukst du:* Woord- of Bildkaarten

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * Woordkaart/Bildkaart bi to dat Tuusken liggen laten of mitnehmen.

Egen Anmarkens: |

|  |
| --- |
| **Up Padd na …** |
| So geiht dat: De Schölers sitten in en Stohlkreis (Kring). Dat gifft en Stohl minner as Kinner daar sünd, en Schöler steiht in de Midde. Elke Schöler, de sitt, hett en Kaart mit en Oortsangaav in sien Hand, so dat all de Kaart sehn können (to ’n Bispill School, Bahnhoff, mien Bröör, Krankenhuus, in d’ Tuun, Nörden). De Schöler in de Midde seggt en Weg an, de he sük utdenkt, t. B.: „Middeweeks fahr ik van d’ SCHOOL direkt mit de Bus na NÖRDEN.“ Of: „Leste Sömmer bün ik eerst in KÖLN west un denn bi MIEN BRÖÖR in Auerk.“ De Schölers, van de hör Kaarten nöömt worden sünd, mutten nu de Platzen tuusken. De Schöler in de Midde versöökt en van de freje Platzen to kriegen. De, de nu keen Platz kregen hett, mutt in de Midde und denkt sük en neje Weg ut. | Dat bruukst du:* Kaarten mit Oortsangaven

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: Egen Anmarkens:  |

**Staffelspillen**

|  |
| --- |
| **Woorden-Weddloop** |
| So geiht dat: De Mester verdeelt glieke vööl Woordkaarten ut verscheden Themenfelder in de Klassenruum. De Kaarten worden verdeckt (umdreiht) utleggt. De Schölers stahn in Koppels achter en Startlienje in en Rieg. Elke Koppel kriegt nu een Themengebiet t. B.: Obst, Liev, Kledaag. Up en Teken löppt de eerste Spöler van elke Koppel los un deckt een Kaart up. Wenn de Kaart to sien Thema passt, nimmt he hör mit. Passt se neet, dreiht he de Kaart weer um un geiht sünner en Kaart to sien Koppel torügg. De token Spöler löppt nu los un deckt ok een Kaart up. So geiht dat, bit en Koppel all Kaarten van hör Themenfeld funnen hett. Wenn een en verkehrten Kaart mitbrocht hett, mutt de token Schöler hum torügg brengen, man dürt keen neje Kaart mitnehmen. | Dat bruukst du: * Woordkaarten
* Bildkaarten

(tominnst so vööl as dat Spölers geven deit un glieke vööl Kaarten ut elke Themenfeld)Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * Bildkaarten nehmen, wenn de Schölers noch neet lesen könen. Denn mutt de Begreep nöömt worden un denn gifft dat eerst en Punkt.
* De Koppels kriegen en Würfel (Knobel) un düren so vööl Kaarten updecken as de Würfel (Knobel) Ogen wiest.

Egen Anmerkens:  |

|  |
| --- |
| **Vokabels an d’ Tafel**  |
| So geiht dat:De Mester schrifft 30 bit 40 Woorden an de Tafel, to de he ok de Bildkaarten hett. De Schölers worden in Koppels indeelt. De Bildkaarten worden an de Tafel an de Koppels verdeelt, so dat elke Koppel all Woorden an de Tafel as Bildkaart hett, man villicht ok noch annern, de neet an de Tafel stahn. Elke Koppel kriegt en Stückje Kried in en anner Klöör. De eerste Schöler van elke Koppel löppt nu mit en Bildkaart na de Tafel, hangt de Bildkaart bi dat rechte Woord up un kringelt Woord- un Bildkaart mit sien Kried in. Dat Spill is to Enn, wenn en Koppel all Bildkaarten uphangt hett. Nu können de Punkte tellt worden.  | Dat bruukst du: * Bildkaarten

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * Man kann dat ok anners rum maken un de Bildkaarten uphangen un de Schölers schrieven de Woorden daarto an de Tafel (ehrder för grote Kinner docht).

Egen Anmerkens: |

|  |
| --- |
| **Dat Woord, dat keen hett** |
| So geiht dat:De Schölers stahn in en Rieg achternanner an de Tafel. De Mester schrifft en Begreep an de Tafel, t. B.: Obst, Deren. De Koppels sallen nu Woorden upschrieven, de to de Överbegreep passen doon, de aver de anner Gruppen neet upschrieven. En Koppel schrifft an de en Sied van de Tafel, de anner an de anner Sied. Na en fastleggten Tied stoppt de Mester de Upgaav un de Utwerten fangt an. Toeerst worden all Woorden up Rechtschrieven ankeken un verbetert. Denn worden all Woorden, de beide Koppels upschreben hebben, dörstreken un kriegen keen Punkt. „Egen Woorden“ kriegen een Punkt. | Dat bruukst du:* Tafel of Papier

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * Man kann de Gruppen ok en (Biller)woordenbook as Hülp geven.

Egen Anmarkens: |

|  |
| --- |
| **Blot de 6**  |
| So geiht dat: An de Tafel hangen tominst 30 Bildkaarten. De Klass word in Koppels indeelt. De Koppels stahn achternanner. Immer, wenn en 6 knobelt word, dürt een ut de Koppel an de Tafel gahn un to en Bild, dat he kennt, de rechte Woord schrieven. Elke Koppel hett daarto en Stückje Kried mit en anner Klöör. Nu dürt de Koppel weer knobeln, bit de nächste en 6 hett un na de Tafel lopen usw. Wenn all Bildkaarten en Woord darunner stahn hebben, stoppt dat Spill, de Rechtschrieven word tosamen ankeken un man kann de Punkten tellen.  | Dat bruukst du: * Bildkaarten
* Dobels
* Kried in verscheden Klören

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: Egen Anmerkens: |

|  |
| --- |
| **Monster malen** |
| So geiht dat: Twee Koppels stellen sük in en Ofstand to en Bladd Papier, dat am besten an de Rücksied van de Tafel hangen deit. De Mester dikteert nu na un na, wo sien Monster utsehn deit. En Schöler ut elke Koppel dürt immer na vörn lopen un dat, wat de Mester seggt malen. De Koppels düren dat Bild van de annern neet sehn. Bispillen: Maal en groten Kring in de Midde van dat Bladd. Dat is de Liev van uns Monster. Maal as Kopp en lüttje Kring direkt över de Liev. Dat Monster hett dree Ogen. Dat Monster hett fiev Ohren. Dat Monster hett veer Arms mit sess Hannen. To ’n Sluss worden de Biller tegenanner uphangen. Nu kann man de Biller mitnanner verglieken un/of beschriften.  | Dat bruukst du: * Twee grote Bladen Papier
* Edding-Stiften

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * De Biller kann man good behollen un later noch maal daarmit arbeiden. Verglieken maken, beschriften,…

Egen Anmerkens:  |

**Spillen in de hele Klass(enruum)**

|  |
| --- |
| **Ja of Nee** |
| So geiht dat:De Schölers stahn in de Midde van de Klassenruum, de Mester hangt in elke Eck (Hook) en Zedel up of blot links un rechts mit „Ja“, „Nee“, „faken“, „nooit“ usw.Nu stellt de Mester Fragen un de Schölers mutten sük de Antwoord na toörnen un denn weer in de Midde kommen. To ’n Bispill: Hest du en Bröör?Maakst du Sport? Fahrst du s’ Mörgens mit dien Rad na d’ School? | Dat bruukst du:* Kaarten mit „Ja“, „Nee“ usw.

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * Wenn de Schölers sük bi en Antwoord henstellt hebben, kann man wieder nafragen: Wo old is dien Bröör denn? Wat för Sport maakst du?

Egen Anmerkens: |

|  |
| --- |
| **Veer-Ecken-Loop** |
| So geiht dat:All Schölers stahn in de Midde van de Klassenruum. De Mester maakt nu en Utseggen. Up well de Utseggen totreffen deit, de dürt sük in de eerste Eck (Hook) stellen. Bi de token Fraag denn en Eck wieder gaan, wenn ok disse Utseggen stimmen deit. To ’n Bispill: „Hest du en Brill?“ „Fahrst du disse Sömmer in Urlaub?“ „Büst du al maal in Spanien west?“„All de, de witte Socken anhebben.“De Mester gifft so lang Utseggens vör, bit de eerste döör all Ecken (Hoken) wandert is.  | Dat bruukst du:Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * De Mester kann dat in disse Spill stüren, dat ok swacke Schölers winnen.

Egen Anmerkens: |

|  |
| --- |
| **Minskenslang** |
| So geiht dat:Dree bit veer Schölers hebben en Fraagkaart (t. B.: Hest du en Süster? Hest du en Hund?). Wenn dat Spill losgeiht, mutten se heel flink hör Mitschölers hör Fraag stellen. Wenn de Antwoord „JA“ is, slutt sük de Schöler, de „JA“ seggt hett, achter de Schöler mit de Fraag an. Well hett to ’n Sluss de langste Slang achter sük? | Dat bruukst du:* verscheden Kaarten mit en Fraag

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: Egen Anmerkens: |

|  |
| --- |
| **Söök well, de …** |
| So geiht dat:Elke Schöler kriggt dat Arbeidsbladd „Söök well, de …“ un mutt nu verscheden anner Schölers en Fraag stellen un sük en „Autogramm“ halen, wenn disse Schöler de Saak up sien Zedel erfüllen deit. Denn geiht he wieder na en anner Schöler un fraggt de wat. Well all Unnerschriften hett, sett sük hen. In d’Anschluss kann man över de Saken proten, de man van de annern höört hett. Dat geiht neet daarum, well de Fellste is.Bispill: Ik hebb … fraagt, of he en Katt hett un he hett „ja“ seggt.  | Dat bruukst du:* Arbeidsbladd „Söök well, de …“

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: Egen Anmerkens: |

|  |
| --- |
| **Tahlen noteren** |
| So geiht dat:De Schölers kriegen verscheden Spöölkaarten un lopen nu rum un fragen verscheden Mitschölers de Fraag up hör Kaart. De Antwoord is immer en Tahl. Na en bestimmten Tied is dat Spill to Enn. Nu man kann nu tosamen över de Fraagen un de Antwoorden proten und wat över sien Mitschölers vertellen of hören.  | Dat bruukst du:* Arbeidsbladd „ Tahlen noteren“

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: Egen Anmerkens:  |

|  |
| --- |
| **Mien leevste …** |
| So geiht dat:Elke Schöler kriggt en Spöölkaart mit en anner Fraag. De Schölers söken sük nu en anner Schöler un fragen hum de twee Fragen van hör Kaart, t. B.: „Welke Deer magst du am leevsten? Welke Deer magst du neet geern?“ Denn worden de Naam un de Antwoorden van de Schöler up de Zedel schreven. De anner Schöler stellt denn sien Fraag na dat sülvige Prinzip un denn worden de Paren tuusket. Dat Spill is na en bestimmten Tied to Enn, of wenn een sien Kaart vull hett.  | Dat bruukst du:* Arbeidsblatt „Mien leevste …“

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * Bi de lüttje Kinner kann man ok mit Biller arbeiden of blot fragen: „Magst du lever Football of Tennis?“ Hier mutt denn en neje Arbeidsbladd bastelt worden.
* Achterann kann man de Antwoorden mitnanner verglieken.

 Egen Anmerkens: |

|  |
| --- |
| **Well hett dat Glieke to doon?** |
| So geiht dat: Elke Schöler kriggt en Spöölkaart. En paar Spöölkaarten sünd genau glieke, en paar sünd en bietje anners. De Schölers komen nu mit twee tosamen un fragen sük tegensiedig of vertellen sük tegensiedig, wat se um wo vööl Ühr maken. Dat Proten dürt so lang, bit de beid faststellen, dat se neet de glieke Dag hebben. Denn söken se sük en anner Partner un fangen mit de van vörn an to proten, wat se so de hele Dag maken.  | Dat bruukst du: * Arbeidsbladd „Well hett dat glieke to doon?“

Tipps/Wo kunn dat anners lopen: * Man kunn ok de Stünnplaan ut de School nehmen.

Egen Anmerkens:  |

|  |
| --- |
| **Satzenmemory (Minskenmemory) (Satzen-/Minsken-Mark-di-dat)** |
| So geiht dat: Twee Schöler verlaten de Ruum, de annern överleggen sük mit twee en Satz of en Woord mit en Bewegen. All setten sük döörnanner up de Tafels. De beid van buten komen weer rin un dürren nu nananner immer twee Schölers upropen un versöken en „Memory-Paar“ to finnen.  | Dat bruukst du: ---Tipps/Wo kunn dat anners lopen: Egen Anmerkens:  |