

ANAGRAMM

Beschreibung

Das Ziel ist es, sich Wörter auszudenken, indem man Buchstaben aus einem längeren Wort nutzt. Sie haben ein Zeitlimit und spielen in einer kleinen Gruppe, so dass es einen Wettbewerb zwischen Ihnen gibt.



Benötigte Zeit

10 Minuten

Allein oder gemeinsam?

Einzeln oder in der Gruppe

Benötigtes Material



- Stifte und Papier
- Stoppuhr
- evtl. Tafel, Flipchart oder Whiteboard

Praktische Tipps

- Die Gruppe kann sich vorab einigen, welche Wortarten erlaubt sind, z.B. nur Substantive

Erwartete Ergebnisse

- Sie müssen Wörter abrufen (Gedächtnistraining)
- Sie werden das logische Denken trainieren
- Sie trainieren Ihre Aufmerksamkeit und Konzentration

Lernziele



- Gedächtnistraining
- Logiktraining
- Erweiterung des Wortschatzes
- Schlagfertigkeit

Anleitung

Sie bilden Wörter mit den Buchstaben des Wortes, das vor Ihnen steht (an der Tafel oder auf einem Blatt Papier).
Das Ausgangswort könnte das folgende sein:

FLASCHENETIKETT

Mögliche Antworten:

nett, Schein, Flachs, es, Eis ...

Die Stoppuhr wird auf 10 Minuten eingestellt.
Wenn die Zeit abgelaufen ist, werden die gesammelten Worte vorgelesen und jeweils gezählt.
Wer die meisten finden konnte, hat gewonnen und darf das nächste Ausgangswort vorgeben.

Quelle

Entwickelt vom DSG Team