

## Aufgaben: Ganze Welten in kleinen Kartons ★★

**1. Buchstabierwettbewerb: Spielt in Vierergruppen. Ein Schüler aus der Gruppe ist Spielleiter. Er erhält als Einziger die Wortliste auf der Rückseite und wählt ein Wort aus, das die Mitspieler im Uhrzeigersinn buchstabieren müssen. Wer es schafft, das Wort richtig zu buchstabieren, erhält einen Punkt und darf seinen Marker um ein Feld weiterbewegen. Wer am Ende die meisten Wörter richtig hat, gewinnt.**



Quelle: Doggygraph / Shutterstock.com

**2. Puh, einige Wörter sind ganz schön knifflig. Schau dir die Wortliste aus dem Spiel an und ordne das richtige Wort der Definition zu. Achtung: Nicht für jedes Wort gibt es eine Erklärung!**

1. \_\_\_\_\_ : Gegensatz zu digital, ohne elektronische Hilfe
2. \_\_\_\_\_ : etwas, das einen hohen kulturellen Wert hat
3. \_\_\_\_\_ : grau und von Regenwolken verhangen
4. \_\_\_\_\_ : der weit verbreitete Gedanken zu einer bestimmten Zeit
5. \_\_\_\_\_ : der Ort, an dem man Spiele ausleihen oder antesten kann
6. \_\_\_\_\_ : die Art und Weise, wie etwas funktioniert
7. \_\_\_\_\_ : die Fähigkeit, etwas gut zu können
8. \_\_\_\_\_ : rätseln, tüfteln, herausfinden
9. \_\_\_\_\_ : die Aufmerksamkeit für eine Sache
10. \_\_\_\_\_ : das Stück von etwas Größerem

**3. Kreuze an, ob die folgenden Aussagen richtig (✓) oder falsch (✗) sind. Verbessere die Fehler.**

	✓	✗
Jedes Jahr werden zwischen 500 und 1000 neue Spiele weltweit erfunden. V: _____		
Brettspiele sind etwas für kleine Kinder. V: _____		
Es gibt über 200 Versionen des Mancala-Spiels. V: _____		
Buchautoren sind auch oft Spielautoren. V: _____		
Bei vielen Spielen lernt man, gemeinsam ein Ziel zu erreichen. V: _____		
Auch in Luxemburg gibt es Brettspielclubs. V: _____		

**4. Vervollständige die folgende Tabelle mit Wörtern, die etwas mit dem Spielen zu tun haben.**

Nomen	Verben (Infinitiv)
	spielen
die Orientierung	
die Erfindung	
	entwickeln
das Angebot	
	verlieren

**Bilde nun mit drei verschiedenen Wörtern aus der Liste immer einen vollständigen Satz von mindestens acht Wörtern.**

1.

2.

3.

**Wortliste: Buchstabierwettbewerb**

die Konzentration	das Brettspiel	das Tablet
der Mechanismus	analog	mittlerweile
regnerisch	der Spielwarenladen	die Fertigkeit
der Bestandteil	überdauern	knobeln
die Spielautorinnen	der Zeitgeist	das Kulturgut
komponieren	die Universität	grundlegend
das Reaktionsvermögen	die Ausdrucksfähigkeit	die Ludothek