

TURKISH

YAŞ GRUBU	6 – 10 yaş grubu, 14 - 17 yaş grubu
OYUNCU SAYISI	Küçük gruplar, büyük gruplar, tüm sınıf
DİL	Almanca-Türkçe, Almanca-Yunanca
İÇİNDEKİLER	1) 12 adet iki taraflı sihirli tahta, 2) Farklı dillerde kart setleri: Her sette 95 kart bulunmaktadır, (Her sette 25 adet Rumence, Türkçe ve Almanca bir arada bulunmaktadır: 3 harfli hayvan isimlerinin bulunduğu 5 kart, 4 harfli hayvan isimlerinin bulunduğu 5 kart, 5 harfli hayvan isimlerinin bulunduğu 5 kart, 6 harfli hayvan isimlerinin bulunduğu 5 kart, 7 harfli hayvan isimlerinin bulunduğu 5 kart, ve 20 adet Yunanca kart bulunmaktadır: 4 harfli hayvan isimlerinin bulunduğu 5 kart, 5 harfli hayvan isimlerinin bulunduğu 5 kart, 6 harfli hayvan isimlerinin bulunduğu 5 kart, 7 harfli hayvan isimlerinin bulunduğu 5 kart) Kartlar dillere ve harf sayısına göre gruplandırılmıştır. 3) Kağıt ve kalem (oyun kutusunda bulunmamaktadır)
AMAÇ	Çocukların oluşturulan sözcüklerin okunabilmesi için tahtalarındaki harflere göre doğru sıraya girmeleri.

NASIL OYNANIR?

Oyuncuların birisi oyunun yöneticisi olur ve daha önceden gruplara ayrılmış kağıt destelerinden istediği bir dil kombinasyonunu (örneğin, Türkçe-Almanca) ve sayılı harf kartlarından (3 harfli, 4 harfli, vb.) birini seçer. Oyun yöneticisi seçtiği sayılı harf kartlarının üzerindeki hayvan isminin her harfini ayrı ayrı sihirli tahtaların üzerine bastırarak yazar. 3 harfli olan hayvan isimlerinden bir tanesi için 3 sihirli tahta kullanılacaktır. 4 harfli olan hayvan isimleri için 4 tane sihirli tahta kullanılacaktır ve bu şekilde harf sayısına göre sihirli tahta sayısı belirlenecektir. Oyun yöneticisi kelimeleri yazarken diğer oyuncuların sihirli tahtaya ne yazdığını görmemeleri gerekmektedir. Seçilen kartların resimli yüzü görünmeyecek şekilde masanın üzerine ters koyulmalıdır. Daha sonra sihirli tahtalar karşık bir şekilde (!) düz bir alana konulur. Takımdaki her oyuncu sihirli tahtalardan birisini eline alır ve havaya kaldırır ya da sadece kendisi tahtaya bakar. Kelimenin harf sayısı gruplardaki oyuncu sayısına göre belirlenir.

İlk Görev: Takımdaki oyuncular konuşarak ve sihirli tahtalarındaki harflere göre sıraya girerek harflerin doğru dizilişini sağlarlar ve tahmin edilmesi beklenen hayvan ismini deneme yanılma yoluyla bulurlar.

Oyun yöneticisi takımına aşağıda belirtilen şekillerde yardımcı olabilir:

1. Pantomim yaparak, 2. Tahmin edilmesi istenen hayvanın sesini taklit ederek, 3. Harflerin dizilişi konusunda hangisinin ilk, ikinci vb. geldiğini söyleyerek, Ayrıca: Oyun yöneticisi kelime içindeki çift harfleri (örneğin, Affe "maymun") kanca işareti yaparak belirtilen harflerin yan yana gelmesi gerektiğini gösterebilir.

İkinci Görev: Bulunan hayvan ismi, sihirli tahtanın diğer yüzüne seçilen ikinci hedef dilde de yazılır. Bu görev, bireysel bir etkinlik olabileceği gibi grupça da yapılabilecek bir aktivite olabilir. Oyunu devam ettirmek için takımdaki her oyuncu sırasıyla oyun yöneticisi olur ve oyun aynı kurallara göre tekrar oynanır. boyama sayfası hediye edilir.

NASIL KAZANILIR?

Oyunun sonu açık uçludur. Oyun ya kartlardaki tüm hayvan isimleri (3 harfli, 4 harfli, 5 harfli, 7 harfli) bulunduktan sonra biter, ya da gruptaki her oyuncu bir kez ya da iki kez oyun yöneticisi olduktan sonra oyun biter.

FARKLI OYNAMA BİÇİMLERİ

Kelimedeki harfler gruptaki oyuncular arasında fısıldanarak söylenebilir.

Üzerinde harfler yazılı olan sihirli tahtalar yere koyulur. Tahmin edilmesi istenen hayvan ismi oluşturulana kadar sihirli tahtalar ile oynanır ve doğru kelime bulunur.

İki takımı aynı koşullar altında (eşit oyuncu sayısı, aynı dil kombinasyonu: örneğin, A takımı 3 harfli 2 hayvan isimlerini seçilen dillerde yazmalıdır) birbirlerine karşı yarışır. Tüm hayvan isimlerini ilk bulan ve hepsini ilk yazan grup oyunu kazanır.

HEDEF DAVRANIŞ

1. Her iki dilde de hayvan isimleri beraber okunur, yazılır ve ses taklitleri yapılır.
2. Farklı dillerdeki çift harf bilinci pekiştirilir.

Kids2Write – Toolbox to support writing competence of multilingual children and youth in Europe

Kids2Write develops and pilots motivating learning tools for the promotion of written expression of multilingual children and youth in Europe. The various modules and tools will use methods which children and young people know from games and non-formal learning. Kids2Write intends to present various forms of written expression and forms of writing with special consideration of challenges which multilingual young learners are facing.

kids2write



Lifelong Learning

518878-LLP-1-2011-1-DE-KA2-KA2MP

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



MAGIC BOARD

GERMAN

ALTER	6 - 10 Jahre, 14 - 17 Jahre
SOZIALFORMEN	Kleingruppe, Plenum
SPRACHENPAARE	DE-TR, DE-EL
SPIELMATERIAL	
<ol style="list-style-type: none">12 Zaubertafeln (zweiseitig), mehrsprachige Kartensets: 95 Karten je Set, je Set 25 Karten rumänisch, türkisch, deutsch, zusammengesetzt aus: <ul style="list-style-type: none">5 Karten Tiernamen mit 3 Buchstaben, 5 Karten Tiernamen mit 4 Buchstaben, 5 Karten Tiernamen mit 5 Buchstaben, 5 Karten Tiernamen mit 6 Buchstaben, 5 Karten Tiernamen mit 7 Buchstaben 20 Karten griechisch, zusammengesetzt aus: <ul style="list-style-type: none">5 Karten Tiernamen mit 4 Buchsta ben, 5 Karten Tiernamen mit 5 Buchstaben, 5 Karten Tiernamen mit 6 Buchstaben, 5 Karten Tiernamen mit 7 Buchstaben, sortiert nach Sprachen und Anzahl der Buchstaben <p>3. Papier und Stifte (nicht enthalten)</p>	

SPIELZIEL	Die Kinder stehen in der richtigen Reihenfolge, um die entstandenen Wörter lesen zu können.
------------------	---

SPIELABLAUF	
--------------------	--

Ein/e SpielerIn wird SpielleiterIn und zieht je nach gewünschter Sprach-Kombination und Anzahl an Buchstaben eine Karte aus dem vorsortierten Stapel. Die einzelnen Buchstaben des Tieres schreibt der/die SpielleiterIn auf Zaubertafeln einzeln auf. Es muss mit dem Stift fest angedrückt werden. Bei einem Tier mit drei Buchstaben auf drei Tafeln, bei vier auf vier Tafeln usw. Hierbei dürfen ihm oder ihr die mitspielenden Kinder nicht zusehen!!! Die verwendete Karte wird verdeckt beiseite gelegt. Dann verteilt der/die SpielleiterIn in veränderter Reihenfolge die Zaubertafeln. Jedes mitspielende Kind hält einen Buchstaben hoch, oder vor sich. Die Anzahl der Buchstaben kann sich nach der Anzahl der Kinder, Teams mit Berater etc. richten.

Erste Aufgabe: Durch „Herumstellen“ (d.h. im Raum bewegen) und Ausprobieren der Buchstaben-Reihenfolgen wird gemeinsam das gesuchte Tier gefunden. Der oder die Spielleiterin kann Unterstützung geben:
1. durch Pantomime,
2. in dem er/sie Tierlaute nachahmt,
3. in dem er/sie den ersten Buchstaben nennt, dann den zweiten usw..
Zusatz: der/die SpielleiterIn kann als Unterstützung ggf. Doppelbuchstaben zusammenstellen, die sich unterhaken.

Zweite Aufgabe: Das Tier wird in der anderen Sprache auf die Rückseite der Zaubertafel geschrieben. Dies kann eine individuelle Aufgabe sein oder durch Gruppenberatung erfolgen.

Für ein weiteres Spiel kann ein anderes Kind Spielleiter/in sein, z.B. der/die letzte SpielleiterIn bestimmt den nächsten und der/die wieder einen, bis alle Kinder einmal SpielleiterIn waren.

SPIELVARIANTEN	
<p>- Die Buchstaben des Wortes werden geflüstert.</p> <p>- Die Zaubertafeln werden auf dem Boden abgelegt und verschoben bis das gesuchte Tier gefunden ist.</p> <p>- Zwei Teams mit gleichen Voraussetzungen (Anzahl Spieler, Art der Karten, z.B. pro Team werden 2 Tiernamen in einer Sprachkombination mit 3 Buchstaben gesucht) spielen gegeneinander. Wer zuerst alle Tiernamen gefunden und geschrieben hat, hat gewonnen.</p>	
<ol style="list-style-type: none">in beiden Sprachen Tiernamen zusammenlauten, lesen und dann schreiben die Bewusstmachung der Doppelbuchstaben in verschiedenen Sprachen	

LERNZIELE	<ol style="list-style-type: none">in beiden Sprachen Tiernamen zusammenlauten, lesen und dann schreiben die Bewusstmachung der Doppelbuchstaben in verschiedenen Sprachen
------------------	--

GREEK

ΗΛΙΚΙΑ	6 - 10 ετών, 14 - 17 ετών
ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ	Μικρές ομάδες, όλοι οι συμμετέχοντες
ΖΕΥΓΗ ΓΛΩΣΣΩΝ	DE-TR, DE-EL
ΥΛΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	
<ol style="list-style-type: none">12 Μαγικοί πίνακες (δισέλιδοι), Πολύγλωσσα σετ καρτών: 95 κάρτες ανά σετ, (δηλ. κάθε σετ περιλαμβάνει 25 κάρτες στα Ρουμάνικα, στα Τούρκικα και στα Γερμανικά ως εξής: 5 κάρτες ονόματα ζώων με 3 γράμματα, 5 κάρτες ονόματα ζώων με 4 γράμματα, 5 κάρτες ονόματα ζώων με 5 γράμματα, 5 κάρτες ονόματα ζώων με 6 γράμματα, 5 κάρτες ονόματα ζώων με 7 γράμματα, και 20 κάρτες στα Ελληνικά ως εξής: 5 κάρτες ονόματα ζώων με 4 γράμματα, 5 κάρτες ονόματα ζώων με 5 γράμματα, 5 κάρτες ονόματα ζώων με 6 γράμματα, 5 κάρτες ονόματα ζώων με 7 γράμματα, στα Ελληνικά δεν υπάρχουν ονόματα ζώων με τρία γράμματα) ταξινομημένες κατά γλώσσα και αριθμό γραμμάτων <p>3. Χαρτί και μολύβια (δεν περιλαμβάνονται)</p>	

ΣΤΟΧΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	Τα παιδιά μπαίνουν στη σωστή σειρά προκειμένου να μπορέσουν να διαβάσουν τις λέξεις που σχηματίζονται.
--------------------------	--

ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	
----------------------------	--

Ένα παιδί γίνεται αρχηγός και τραβάει, ανάλογα με τον επιθυμητό γλωσσικό συνδυασμό και τον αριθμό των γραμμάτων, μια κάρτα από τη στοίβα με τις κάρτες που έχουν χωριστεί προηγουμένως. Ο αρχηγός γράφει κάθε γράμμα του ζώου σε έναν ξεχωριστό μαγικό πίνακα. Πρέπει να πατάει καλά το μολύβι. Όταν πρόκειται για ένα ζώο με τρία γράμματα σε τρεις πίνακες, με τέσσερα γράμματα σε τέσσερις πίνακες και ούτως καθεξής. Τα άλλα παιδιά δεν μπορούν να βλέπουν!!! Η κάρτα που χρησιμοποιήθηκε τίθεται στην άκρη χωρίς να την βλέπουν. Αμέσως μετά ο αρχηγός μοιράζει με διαφορετική σειρά (!) τους μαγικούς πίνακες. Κάθε παιδί που συμμετέχει κρατά το γράμμα του ψηλά ή μπροστά του. Ο αριθμός των γραμμάτων μπορεί να εξαρτάται από τον αριθμό των παιδιών, των ομάδων με σύμβουλο, κτλ.

Πρώτη άσκηση: Τα παιδιά κινούνται στο χώρο και προσπαθούν από κοινού, με τη σωστή σειρά των γραμμάτων, να βρουν το ζώο. Ο αρχηγός μπορεί να βοηθήσει
1. κάνοντας μια παντομίμα,
2. μιμούμενος τους ήχους του ζώου,
3. δίνοντας το πρώτο γράμμα, μετά το δεύτερο, κτλ.
Επίσης: ο αρχηγός μπορεί να βοηθήσει σχηματίζοντας ενδεχομένως διφθόγγους.

Δεύτερη άσκηση: Το ζώο γράφεται στην άλλη γλώσσα στην πίσω σελίδα του μαγικού πίνακα. Αυτό μπορεί να είναι ατομική άσκηση ή και ομαδική. Για το επόμενο παιχνίδι μπορεί να οριστεί αρχηγός κάποιο άλλο παιδί, π.χ. ο τελευταίος αρχηγός ορίζει τον επόμενο και ο επόμενος τον μεθεπόμενο μέχρι να έρθει η σειρά όλων.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	Ανοιχτό, ή έως ότου βρεθούν όλα τα ονόματα ζώων στις κάρτες, ή έως ότου κάθε παιδί έχει γίνει αρχηγός μία ή δύο φορές.
-------------------------	--

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	
------------------------------	--

- Ψιθυρίζονται τα γράμματα της λέξης. Οι μαγικοί πίνακες τοποθετούνται στο πάτωμα και μετακινούνται μέχρι να βρεθεί το ζώο που αναζητείται.

- Δύο ομάδες με τις ίδιες προϋποθέσεις (αριθμός παικτών, είδος καρτών, π.χ. ανά ομάδα αναζητούνται 2 ονόματα ζώων σε έναν γλωσσικό συνδυασμό με 3 γράμματα) παίζουν μεταξύ τους. Όποιος βρει πρώτος όλα τα ονόματα των ζώων και τα γράψει, κερδίζει.

- συνθέτουν, διαβάζουν και μετά γράφουν τα ονόματα των ζώων και στις δύο γλώσσες.
- συνειδητοποιούν τους διφθόγγους σε διάφορες γλώσσες.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ	<ol style="list-style-type: none">Σύνθεση, διάβασμα και μετά γράψιμο των ονομάτων των ζώων και στις δύο γλώσσες.
	<ol style="list-style-type: none">Συνειδητοποίηση των διφθόγγων σε διάφορες γλώσσες