

Anleitung: Das Schneemann-Spiel

Das Spiel funktioniert wie *Hangman*. Das Ende des Spiels wird jedoch nicht durch einen gehängten Menschen angezeigt, sondern durch einen Schneemann mit Hut.

1. Am Anfang werden sieben Unterstriche (_ _ _ _ _), die für die sieben Buchstaben von SPRACHE stehen, an die Tafel geschrieben.
2. Die SchülerInnen raten der Reihe nach die Buchstaben, die in dem Wort vorkommen könnten.
3. Wird ein Buchstabe im Wort erraten, setzt die Lehrerin den Buchstaben an der richtigen Stelle ein. Ist der genannte Buchstabe kein Bestandteil des Wortes, wird ein Teil des Schneemannes (wie in den folgenden Bildern) an die Tafel gemalt. Wird acht Mal ein falscher Buchstabe genannt, ist der ganze Schneemann mit Hut an der Tafel zu sehen und das Spiel ist zu Ende.
4. Wird das Wort von den SchülerInnen erraten, haben die SchülerInnen gewonnen und das Spiel ist ebenfalls zu Ende.

