

# alpha

learning tools for preventing functional  
and secondary illiteracy

## Anleitung zur Organisation von Spielen Unterstützung von Flüchtlingen vom Analphabetismus bedroht funktionell durch

**Akademia WSB**  
**WSB University**



Alphabetter - learning tools for preventing  
functional and secondary illiteracy



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Nationalen Agentur (NA) wider. Weder die Europäische Union noch die NA sind für sie verantwortlich.

//

## **Anleitung für die Organisation von Spielen zur Unterstützung von Flüchtlingen, die von funktionalem Analphabetismus bedroht sind, unter Verwendung von Memory Cards**

Die Memory Alphabetter-Karten lassen sich am besten nach den Grundsätzen der Methodik zur Unterstützung von Menschen, die von funktionalem Analphabetismus bedroht sind, verwenden, die auf der Website beschrieben werden.

### **Zweck des Spiels:**

Lernen, polnische und ukrainische Wörter zu lesen und zu erkennen, indem man passende Karten spielt.

### **Vorbereitung:**

1. Das Set enthält Karten mit Bildern und ihren Namen in zwei Sprachen: Polnisch und Ukrainisch.
2. Teilen Sie die Karten in zwei Gruppen auf: eine Gruppe mit Untertiteln auf Polnisch und die andere auf Ukrainisch.
3. Mischen Sie die Karten und legen Sie sie verdeckt in gleichmäßigen Reihen auf eine ebene Fläche.

### **Spielregeln in der Grundvariante:**

1. Die Spieler spielen abwechselnd. In jeder Runde deckt ein Spieler zwei Karten auf.
2. Ziel ist es, ein Kartenpaar mit demselben Bild, aber mit Wörtern in zwei verschiedenen Sprachen zu finden (z. B. "Apfel" und "яблуко").
3. Wenn ein Spieler zwei passende Karten aufdeckt, nimmt er sie und darf noch einmal an die Reihe kommen.
4. Wenn die Karten nicht übereinstimmen, dreht er sie verdeckt zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.
5. Das Spiel geht weiter, bis alle Paare gefunden wurden.

### **Gewinnen:**

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Paare gesammelt hat, ist der Gewinner.

## **Spielvarianten:**

**Selbstlernen:** Der Spieler spielt allein und versucht, alle Paare in möglichst wenigen Zügen zu finden.

**Vokabeln lernen:** Bevor die Karten umgedreht werden, kann der Spieler die Bilder in beiden Sprachen laut benennen, um sich die Wörter besser zu merken.

**Teamspiel:** Die Spieler können Teams bilden und gemeinsam nach Paaren suchen, während sie lernen, zu kooperieren und zu kommunizieren.

## **Ratschläge:**

- Machen Sie sich vor Beginn des Spiels mit allen Bildern und Wörtern vertraut, damit Sie die Paare leichter erkennen können.
- Sie können die Anzahl der Karten schrittweise erhöhen, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu steigern.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg beim Erlernen Ihrer Rechtschreibung!



aßer

learning tools for preventing functional  
and secondary illiteracy