

# DOWNLOAD



Jessica Lütge

# Bewegter Deutsch- unterricht 3

19 Bewegungsangebote  
für alle Kompetenz-  
bereiche – 3./4. Klasse

Downloadauszug aus  
dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

Download  
zur Ansicht

# Übersicht

## Bewegter Deutschunterricht ab Klasse 3 und 4

1. Schleich-Märchen
2. Leseabschnitt im Kreis
3. Verben-König
4. Sätze pflücken
5. Satzglieder werfen
6. Erzählkreis mit Detektiv
7. Teekessel vorspielen
8. Zusammengesetzte Nomen in der Schlange
9. Wortarten-Weg
10. Wörterdiktat im Doppelkreis
11. Gedichte-Pantomime
12. Skulptur-Geschichte
13. Bing-Bang-Zisch-Maschine
14. Silben-Radio
15. Leisefuchs-Satzglieder
16. Unser längstes Wort
17. Zeitformen hüpfen
18. Bildergeschichten-Aufführung
19. Lernwörter-Spion

# Bewegter Deutschunterricht ab Klasse 3 und 4



© AOL-Verlag



netzwerk  
lernen

zur Vollversion

# 1. Schleich-Märchen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler lernen, Märchen bzw. unterschiedliche Textsorten einzuordnen.

**Material:** Textanfänge von Märchen  
(möglichst groß auf DIN A3 kopiert)

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 20 Minuten

**So geht's:**

Dieses Angebot eignet sich besonders für das Thema Märchen. Kopieren Sie sechs bis acht verschiedene Märchenanfänge, die Sie verteilt im Klassenraum aufhängen. Die Überschrift lassen Sie dabei weg. Nun schleichen die Kinder leise zu den verschiedenen Texten, lesen sie und überlegen, zu welchem Märchen der Textanfang passt. Wenn die Kinder ein Märchen erkannt haben, gehen sie zu ihrem Platz und schreiben den Titel auf. Anschließend vergleichen alle gemeinsam ihre Schleich-Märchen.

**Varianten:**

Statt der Textanfänge können Sie natürlich auch Märchenenden nehmen oder sogar verschiedene Textsorten mischen, wie z.B. Märchen, Fabeln, Sachtexte oder Briefe. Die Kinder müssen nun die richtige Textsorte zuordnen und sie notieren.

## 2. Leseabschnitt im Kreis

**Lernkompetenzen:** Die Schüler entdecken Textzusammenhänge und erkennen Textanfänge und -schlüsse.

**Material:** ein Lesetext, der in Abschnitte der jeweiligen Schüleranzahl aufgeteilt ist

**Sozialform:** Klassenteam oder Kleingruppen

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 30 Minuten

**So geht's:**

Sie benötigen einen Lesetext, den Sie entsprechend der Schüleranzahl in Abschnitte zerschneiden und nach dem Zufallsprinzip auf der Rückseite nummerieren. Kopieren Sie den Text am besten vorher in ein größeres Format, damit die Abschnitte für die Schüler übersichtlicher werden.

Die Schüler sitzen im Stuhlkreis. Ein Stuhl bleibt frei. Jeder Schüler erhält einen Leseabschnitt. Die Zahl auf der Rückseite kann jeder sehen. Nun beginnt der Schüler, dessen rechter Platz frei ist, und liest laut seinen Textabschnitt vor. Danach ruft er: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir Nummer 5 herbei.“ Jetzt setzt sich das Kind mit dem Textabschnitt Nummer 5 auf den freien Platz und liest seinen Text vor. Anschließend ruft nun das Kind, dessen rechter Platz frei geworden ist, z. B.: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir Nummer 8 herbei.“ Daraufhin muss sich Nummer 8 auf den freien Platz setzen und den eigenen Textabschnitt vorlesen. Das Spiel dauert so lange, bis jeder einmal seinen Textabschnitt vorgelesen hat. Der Clou: Da die Abschnitte nicht geordnet waren, ist natürlich eine kunterbunte Geschichte entstanden.

Jetzt beginnt die zweite Runde:

Die Textabschnitte müssen nun in die richtige Reihenfolge geordnet werden. Wer hat eine Idee, mit welchem Abschnitt die Geschichte beginnen könnte? Bei Märchen ist es beispielsweise die typische Anfangsformel: „Es war einmal ...“ Nun ruft wieder das Kind, dessen rechter Platz frei ist: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir Nummer 3 herbei.“ Hierzu müssen sich die Kinder gut merken, welche Nummer der passende Abschnitt hatte. Wieder geht es weiter, bis die Geschichte, diesmal in der richtigen Reihenfolge, vorgelesen wird.

➔ **Varianten:**

Sie können die Übung auch folgendermaßen vereinfachen: Damit sich die Kinder nicht die Nummern merken müssen, ruft das erste Kind: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir den Anfang herbei.“ Welches Kind setzt sich nun dazu? Meinen vielleicht zwei Kinder, dass sie den Anfang der Geschichte haben, so lesen beide die ersten Sätze ihres Abschnittes vor. Die Gruppe entscheidet dann gemeinsam, welcher Textanfang stimmt. So geht das Spiel reihum weiter, bis die richtige Geschichte entstanden ist.

Die Schüler können auch in Kleingruppen spielen. Jede Gruppe erhält einen entsprechend kürzeren Text, der auch wieder in Abschnitte zerlegt ist. So kann die Geschichte sogar noch schneller zusammengesetzt werden.

➔ **Tipp**

Diese Übung passt gut zu verschiedenen literarischen Themen im Unterricht, wie z. B. Märchen oder Fabeln. Sie können die Übung aber auch fachübergreifend zum Thema Sachunterricht einsetzen. Die Schüler erhalten dann einen Sachtext, den sie ordnen müssen.

### 3. Verben-König

**Lernkompetenzen:** Die Schüler erkennen Verben und konjugieren diese in den verschiedenen Zeitformen.

**Material:** keins

**Sozialform:** Klassenteam oder Kleingruppen

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 20 Minuten

✓ **So geht's:**

Ein Schüler, der Verben-König, kommt nach vorne oder vor seine Kleingruppe von etwa vier oder fünf Kindern und stellt pantomimisch ein Verb dar, das die anderen raten. Der Erste, der das Verb richtig erkannt hat, stellt sich links neben den Verben-König und muss das Verb nun im Präteritum konjugieren. Der Zweite, der das Verb richtig erkannt hat, stellt sich rechts neben den Verben-König und konjugiert das Verb im Perfekt. Je nachdem, wie viele Zeitformen die Kinder schon kennen, stellen sich noch mehrere Schüler dazu und konjugieren das Verb entsprechend im Präsens, Perfekt, Präteritum und Futur. Anschließend wird gewechselt und ein neuer Schüler ist der Verben-König, der ein Verb pantomimisch darstellt.

→ **Varianten:**

Die Schüler ziehen verschiedene Karten mit jeweils einer Zeitform, die sie zu dem pantomimisch dargestellten Verb bilden. Zusätzlich ziehen sie Kärtchen mit Personalformen, in denen sie das Verb konjugieren.

→ **Tipp**

„Verben-König“ eignet sich gut als regelmäßige Fünf-Minuten-Übung.



## 4. Sätze pflücken

**Lernkompetenzen:** Die Schüler schreiben Textanfänge anhand verschiedener Überschriften und nutzen diese als vielfältige Schreibanlässe.

**Material:** vier Blattstreifen pro Kind und Klebestreifen zum Aufhängen

**Sozialform:** solo oder mit Partner

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 25 Minuten

**So geht's:**

Jeder Schüler erhält vier Blattstreifen. Sie können hierzu pro Schüler ein DIN-A4-Blatt in vier Streifen zerschneiden. Jeder schreibt nun auf den ersten Blattstreifen eine Überschrift zu einer Fantasiegeschichte. Alternativ können Sie das Genre natürlich vorgeben, wie z. B. Tiergeschichte, Krimi oder Abenteuergeschichte. Anschließend schreibt jeder drei mögliche Anfangssätze zu seiner Überschrift auf die drei Blattstreifen – auf jeden Streifen also einen möglichen Anfangssatz.

Beispiel: Ein Kind wählt zum Thema Abenteuergeschichten die Überschrift *Das Geheimnis im Wald* und schreibt diese auf den ersten Blattstreifen. Auf den zweiten Blattstreifen schreibt es den möglichen Anfangssatz: *Es war schon ganz dunkel, als Martina und Leon mit ihrer Taschenlampe in den Wald gingen.* Auf den nächsten Streifen schreibt es einen anderen Anfangssatz: *Die Familie Fröhlich machte einen Sonntagsausflug.* Und auf den letzten Streifen könnte es schreiben: *Es war ganz still und man konnte gar nichts hören.*

Nachdem jeder Schüler seine Blattstreifen beschriftet hat, gehen alle im Klassenraum herum und heften ihre Streifen durcheinander an die Wände. Anschließend darf sich jeder eine Überschrift (aber nicht seine eigene) und einen Anfangssatz pflücken, der gut zu der Überschrift passen könnte. Dies muss gar nicht der Anfangssatz sein, den das Kind ursprünglich dazu ge-

geschrieben hat, vielleicht entdecken die Kinder ganz andere Anfangssätze, die ihnen gut gefallen. Da jeder drei Sätze geschrieben hat, ist natürlich eine große Auswahl vorhanden. Nachdem jedes Kind eine Überschrift und einen Satz gepflückt hat, setzt es sich wieder auf den Platz und schreibt hierzu mit einem Partner oder auch allein eine spannende Geschichte auf.

→ **Varianten:**

Die Schüler können auch statt drei verschiedener Anfangssätze einen Anfangssatz und einen Schlusssatz schreiben. Auf dem letzten Streifen notieren sie die möglichen Hauptfiguren zu ihrer Geschichte. Nun heften die Kinder wieder alle Satzstreifen an die Wände im Klassenraum. Bei dem anschließenden Rundgang darf sich jedes Kind eine Überschrift, einen Anfangssatz, einen Schlusssatz und einen Streifen für die Hauptfiguren aussuchen, die seiner Meinung nach gut zusammenpassen. Hierzu schreiben die Kinder ebenfalls eine eigene Geschichte.

Viele Kinder suchen sich Streifen aus, die auf den ersten Blick vielleicht gar nicht zusammenpassen. Oft entstehen jedoch gerade dabei die lustigsten Geschichten.



## 5. Satzglieder werfen

<b>Lernkompetenzen:</b>	Die Schüler bestimmen und benennen unterschiedliche Satzglieder.
<b>Material:</b>	ein weicher Ball, farbige Karten als Klassensatz, die Sie vorher mit Satzgliedern beschriften, Schnur
<b>Sozialform:</b>	Klassenteam
<b>Klassenstufe:</b>	3–4
<b>Dauer:</b>	ca. 15–20 Minuten

### ✓ So geht's:

Jedes Kind erhält eine beschriftete farbige Karte mit einem Satzglied. Alle Subjekte haben z. B. die Farbe Blau, alle Prädikate die Farbe Rot und alle Objekte die Farbe Grün. Beschriften Sie die Karten vorab mit den entsprechenden Satzgliedern. Damit Subjekt und Prädikat auch zusammenpassen, formulieren Sie am besten in der dritten Person Singular: *Onkel Uwe liest im Wohnzimmer.* Oder: *Meine Mutter isst Spaghetti mit Tomatensoße.* Alternativ können Sie die Satzgliedkarten auch gemeinsam mit den Schülern erstellen. Zum Schluss wird noch ein Band an jeder Karte befestigt, sodass die Kinder sie sich umhängen können. Alle Karten werden gemischt, verdeckt ausgeteilt und umgehängt. Dann stellen sich alle Kinder in den Kreis. Jeder sieht jetzt also die farbige Rückseite und weiß nur, wer ein Subjekt, Prädikat oder Objekt umgehängt hat. Ein Kind mit einer Subjektkarte beginnt und liest laut das eigene Subjekt vor. Dann wirft es den Ball zu einem Kind mit einer roten Prädikatkarte. Dieses liest jetzt laut das Prädikat vor und wirft den Ball zu einem Kind mit einer grünen Objektkarte. Auch dieses liest die eigene Karte vor. Für einen Lacherfolg sorgt bestimmt der Satz, der jetzt entstanden ist, wie etwa: *Onkel Uwe spielt Spaghetti mit Tomatensoße.* Weiter geht es nun wieder mit einem neuen Satz, den ein Subjektkind startet, bis alle Kinder im Kreis einmal dran waren.

→ **Varianten:**

Nachdem die Kinder in der ersten Runde die Satzglieder vorgelesen haben, müssen sie sich nun in der zweiten Runde merken, welche passenden Sätze sie bilden können. Welches Prädikat könnte wirklich zu Onkel Uwe passen und vor allem welches Objekt? Wer hatte das bloß?

Natürlich können die Schüler auch versuchen, die Umstellprobe zu bilden. Dann wirft das Kind den Ball nicht zu einem Subjektkind als Satzanfang, sondern beginnt mit einem Prädikat- oder Objektkind. Gibt es jetzt auch lustige Sätze? Welche Satzzeichen muss man nun verwenden?

Wenn die Schüler schon verschiedene Satzglieder kennengelernt haben, können noch weitere farbige Karten mit Akkusativ-, Dativ- oder Genitivobjekt gestaltet werden. Die Kinder können auch längere Sätze werfen und verschiedene Objekte aneinanderreihen. So können Sie auch gezielt Lernschwerpunkte zu bestimmten Objekten bilden.

Für die Schüler ist das Erkennen und Benennen von Satzgliedern manchmal sehr schwierig. Durch die Bewegung und den Überraschungsmoment des Werfens erfahren gerade auch die Kinder das Thema Satzglieder von einer sehr anschaulichen Seite, die sonst mit abstrakten Begriffen noch Probleme haben.



## 6. Erzählkreis mit Detektiv

**Lernkompetenzen:** Die Schüler trainieren ihre Aufmerksamkeit, ihre Merkfähigkeit und ihr Formulierungsgeschick.

**Material:** keins

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**So geht's:**

Die Schüler sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind ist der Detektiv und wartet vor der Tür. Die anderen Kinder wählen nun einen Spion aus. Jetzt wird der Detektiv wieder hereingerufen. In einer Erzählrunde berichtet jedes Kind kurz etwas vom Wochenende, vom Schultag oder davon, was es gerne in den Ferien machen möchte. In dieser Runde bietet sich fast jeder Erzähllass an. Wichtig: Jedes Kind darf nur ein oder zwei Sätze sagen, die es sich genauso merken muss. Der Detektiv geht in der ersten Runde von Kind zu Kind, das kurz berichtet. Ist die Erzählrunde beendet, tauschen die Kinder die Plätze. Nun startet der Detektiv wieder seine Runde von Kind zu Kind. Jeder erzählt ihm haargenau dasselbe, nur ein Kind – der Spion – nicht. Er darf als Einziger etwas Neues erzählen. Fällt dem Detektiv auf, welches Kind der Spion ist?

**Varianten:**

Als lustige Variante erzählen die Kinder verrückte und frei erfundene Sachen, die sie am Vortag gemacht haben. Das ist ein tolles Belohnungsspiel, das die Kinder sehr lieben.

# 7. Teekessel vorspielen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler entwickeln Verständnis für Homonyme und setzen sie pantomimisch um.

**Material:** Karten mit Homonymen

**Sozialform:** Partner, Klassenteam

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** 10–15 Minuten

**So geht's:**

Als Vorbereitung erstellen Sie Karten mit Teekessel-Wörtern (Homonymen) – jeweils zwei Stück mit demselben Wort. Jedes Kind zieht eine Karte und sucht sich seinen Partner, der dasselbe Wort auf seiner Karte hat. Nun stellt sich jeweils ein Paar in die Mitte und spielt pantomimisch das Teekesselchen vor. Die Kinder dürfen zur Veranschaulichung auch Gegenstände benutzen. Falls die übrigen Kinder das Wort nach mehrmaligem Raten noch nicht herausgefunden haben, dürfen beide Partner auch ihr jeweiliges Teekessel-Wort an die Tafel zeichnen – aber nicht schreiben.

**→ Tipp**

Das Angebot eignet sich gut für zwischendurch. Spielen Sie es aber nicht länger als 15 Minuten, sondern lieber häufiger.

## Teekessel-Wörter:

Teekessel-Wort	Bedeutung 1	Bedeutung 2
<b>Ball</b>	Spielball	Fest/Tanz
<b>Bank</b>	Geldinstitut	Sitzmöbel
<b>Bauer</b>	Landwirt	Schachfigur
<b>Bienenstich</b>	Insektenstich	Kuchen
<b>Birne</b>	Glühbirne	Obst
<b>Block</b>	Schreibblock	Holzblock
<b>Boxer</b>	Sportler	Hunderasse
<b>Bremse</b>	Insekt	z. B. beim Fahrrad
<b>bummeln</b>	sehr langsam sein	Schaufensterbummel
<b>Decke</b>	Raumdecke	Bettdecke
<b>Erde</b>	Planet	Gartenerde
<b>faul</b>	verdorben	träge
<b>Flügel</b>	Klavier	Vogelflügel
<b>Hacke</b>	Ferse	Gartengerät
<b>Hahn</b>	Wasserhahn	männliches Huhn
<b>Horn</b>	Musikinstrument	Kopfschmuck am Tier
<b>Hörer</b>	Zuhörer	Telefonhörer
<b>Katzenauge</b>	Auge einer Katze	Reflektor
<b>Kerze</b>	aus Wachs	Sportübung
<b>Kiefer</b>	Gebissknochen	Nadelbaum
<b>Kohle</b>	umgangssprachlich für Geld	Heizmaterial
<b>Linie</b>	Buslinie	Zeichenlinie
<b>Nagel</b>	Fingernagel	Nagel zum Aufhängen
<b>Pony</b>	kleines Pferd	Stirnhaare
<b>Preis</b>	Gewinn beim Wettbewerb	Kosten
<b>Rad</b>	Fahrrad	Turnübung
<b>Schloss</b>	Türschloss	Königsschloss
<b>Strauß</b>	Vogel	Blumen
<b>Tau</b>	Seil	Morgentau
<b>Tor</b>	Tor beim Fußball	große Tür
<b>Weide</b>	Wiese für Tiere	Baum

# 8. Zusammengesetzte Nomen in der Schlange

**Lernkompetenzen:** Die Schüler bilden zusammengesetzte Nomen.

**Material:** keins

**Sozialform:** Klassenteam, Partner

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 20 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder bilden zwei Gruppen und stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf. Das erste Kind der linken Reihe sagt ein Nomen, z. B. *Pferd*. Dazu ergänzt der Partner aus der rechten Reihe z. B. *Pferdehuf*. Beide Kinder stellen sich wieder hinten an und die Reihen rücken einen Platz nach vorne. Das nächste Kind der linken Reihe greift das letzte Nomen *Huf* auf und ergänzt z. B. *Hufeisen*. Das Partnerkind aus der anderen Reihe muss nun eine Ergänzung zu *Eisen* finden, z. B. *Eisenbahn*. Beide Kinder stellen sich wieder hinten an. So bewegen sich die Reihen, bis jeder einmal dran war. Wer kein Ergänzungswort kennt, darf sich auch ein Helferkind aussuchen.

**Varianten:**

Die Kinder stellen sich wieder in zwei Reihen auf. Sie sollen nun ein möglichst langes zusammengesetztes Nomen bilden. Es geht immer abwechselnd aus der rechten und linken Reihe weiter. Wer keine Ergänzung mehr weiß, scheidet aus. Welche Reihe gewinnt?



## 9. Wortarten-Weg

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse der Wortarten.

**Material:** 20 DIN-A4-Wortkarten

**Sozialform:** Kleingruppen

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 20–30 Minuten

**So geht's:**

Notieren Sie unterschiedliche Nomen, Verben, Adjektive und Artikel auf die 20 DIN-A4-Wortkarten – auf jede Karte ein Wort. Jetzt legen Sie eine Wortkarten-Straße im Klassenraum oder auf dem Schulhof aus. Die Kinder müssen sich nun sehr gut die einzelnen Wörter bzw. die entsprechenden Wortarten einprägen, denn anschließend drehen Sie alle Wortkarten wieder um, sodass die Kinder die Wörter nicht mehr sehen. Die Kinder bilden 4er- oder 5er-Teams und erhalten pro Team eine andere Aufgabe:

1. Geht nur auf die Felder mit den Nomen!
2. Geht nur auf die Felder mit den Verben!
3. Geht nur auf die Felder mit den Adjektiven!
4. Geht nur auf die Felder mit den Artikeln!

Einer aus dem Team ist der Wortarten-Springer und muss auf das richtige Feld hüpfen. Die anderen Teammitglieder überlegen gemeinsam, welches Feld das richtige sein könnte. Das Team schlägt z. B. vor: „Hüpf auf Feld 3, da stand Sonne und das ist ein Nomen.“ Der Teamspringer hüpfte auf Feld 3 und deckt die Karte auf. Steht dort tatsächlich ein Nomen, darf die Karte aufgedeckt liegen bleiben und das Team überlegt sich den nächsten Zug. War die Karte falsch, wird sie wieder zugedeckt und das nächste Team ist an der Reihe. Welches Team schafft als Erstes den Weg bis zum Ziel?

# 10. Wörterdiktat im Doppelkreis

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen ein Rechtschreibthema und üben Rechtschreibstrategien.

**Material:** fünf Lernwortkarten pro Kind

**Sozialform:** doppelter Stuhlkreis

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 20 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder sitzen im doppelten Stuhlkreis voreinander – die eine Hälfte der Kinder im Außen- und die anderen Kinder im Innenkreis, sodass jeder einen Partner hat. Falls jemand übrig bleibt, kann er sich auch zu einem Kind mit auf einen Stuhl setzen. Jedes Kind im Innenkreis erhält fünf Karten mit je einem Lernwort. Die Lernwörter dürfen sich zur besseren Festigung beim Nachbarkind im Innenkreis auch wiederholen. Die Kinder im Außenkreis erhalten auch fünf Karten, aber mit je einem anderen Lernwort. Alle Lernwörter beziehen sich auf ein Rechtschreibthema, wie z. B. die Unterscheidung der Endlaute g und k oder doppelte Vokale. Die Kinder im Innenkreis beginnen und befragen nun ihren gegenüberstehenden Partner im Außenkreis, wie das erste Wort auf der Karte buchstabiert wird. Hat der Partner im Außenkreis das Wort richtig buchstabiert, bekommt er die Karte. Wenn nicht, behält das Kind die Karte. Nun rückt der Innenkreis einen Stuhl weiter nach rechts. Diesmal beginnt jedoch der Außenkreis und lässt sich das Wort auf der ersten Karte buchstabieren. Auch hier muss bei einer richtigen Antwort die Karte wieder abgegeben werden. In der folgenden Runde rutscht der Außenkreis einen Platz nach rechts und der Innenkreis beginnt wieder. Mindestens fünf bis sieben Runden sollten die Kinder spielen. Wer hat am Ende die meisten Karten eingesammelt?

# 11. Gedichte-Pantomime

**Lernkompetenzen:** Die Schüler lernen, Gedichte pantomimisch umzusetzen.

**Material:** ein kurzes Gedicht pro Kleingruppe

**Sozialform:** Kleingruppen

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 45 Minuten

**So geht's:**

Besprechen Sie zunächst gemeinsam mit den Kindern die kurzen Gedichte oder hängen Sie diese gut sichtbar auf. Drei oder vier Kinder bilden jeweils eine Kleingruppe und erhalten ein Gedicht, das die anderen Gruppen jedoch nicht sehen dürfen. Jede Kleingruppe arbeitet also mit einem anderen Gedicht. Die Gruppen verteilen sich im Klassenraum – oder noch besser: auch im Gruppenraum oder vor der Klassentür. Im Sommer kann man toll auf dem Schulhof üben. Jede Gruppe lernt nun ihr Gedicht, wobei die Kinder die Strophen auch aufteilen dürfen. Ganz wichtig: Das Gedicht muss durch viele Bewegungen passend dargestellt werden. Haben alle Gruppen genug geübt, treffen sich alle wieder im Klassenraum auf ihren Plätzen. Nun tritt die erste Gruppe vor die Klasse und führt ihr Gedicht pantomimisch vor. Die anderen Kinder müssen anhand der Bewegungen raten, um welches Gedicht es sich wohl handelt. Hat es noch niemand herausgefunden, dann stellt die Gruppe das Gedicht noch einmal pantomimisch dar und bewegt diesmal den Mund dazu. Erst beim dritten Mal darf die Gruppe das Gedicht laut vortragen. Welche Gruppe konnte ihr Gedicht besonders gut darstellen, sodass es leicht zu erraten war?

## 12. Skulptur-Geschichte

**Lernkompetenzen:** Die Schüler erarbeiten anhand einer selbst hergestellten Skulptur als Schreibanlass eine Geschichte.

**Material:** selbst gesammeltes Material der Kinder sowie Klebstoff und Bänder zum Befestigen

**Sozialform:** Kleingruppen oder Partner

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 45 Minuten

✓ **So geht's:**

Dieses Angebot eignet sich besonders, um die Kreativität der Kinder anzuregen. Auf dem Schulhof sammeln die Kinder Steine, heruntergefallene Blätter, Äste oder Material, das ihnen besonders gut gefällt. Allerdings sollten die Kinder hierzu keine Pflanzen abpflücken, sondern nur das aufsammeln, was sie auf dem Boden finden. Dies kann mit einem Partner, aber auch im kleinen Team durchgeführt werden.

Im Klassenraum bauen die Kinder aus ihrem Material verschiedene Skulpturen. Sie überlegen gemeinsam, was sie in den Skulpturen erkennen: vielleicht ein Zauberschloss, einen Riesen oder ein noch unbekanntes Fantasiewesen? So wird die Skulptur zum Gesprächs- und Schreibanlass. Anschließend schreiben die Kinder gemeinsam eine Geschichte.

➔ **Tipp**

Besonders schön sieht es aus, wenn die fertig geschriebenen Geschichten um die Skulpturen arrangiert werden. Dies ist auch eine tolle Möglichkeit für eine Geschichten-Ausstellung.

# 13. Bing-Bang-Zisch-Maschine

**Lernkompetenzen:** Die Schüler stellen Verknüpfungen von Nomen mit Akustik dar.

**Material:** keins

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 20 Minuten

## ✓ So geht's:

Jedes Kind denkt sich eine Maschine aus. Das müssen nicht nur große Maschinen wie Bagger, Betonmischer oder Kran sein, sondern es sind auch Haushaltsgeräte wie Staubsauger, Föhn, Mixer bzw. andere elektrische Geräte wie Handy, Rasierer, Computer oder Telefon möglich. Jede Maschine macht ein Geräusch. Die Aufgabe der Kinder ist es nun, dieses Geräusch den anderen vorzuspielen. Das ist sehr witzig und bringt bestimmt alle Kinder zum Lachen. Die anderen müssen natürlich raten, welche Maschine dargestellt wird und ihren Namen nennen. Übrigens: Dies ist eine tolle Übung, um die Stimme vor Leseübungen ganz spielerisch zu schulen, um Aufregung zu meistern und um schüchterne Kinder zu ermutigen. Es gibt ja auch ganz leise Maschinen ...

## ➔ Varianten:

Um den Kindern den Einstieg zu erleichtern, können Sie auch Karten mit verschiedenen Maschinen vorbereiten, die die Kinder dann ziehen. Und wie wäre es, wenn die Kinder eine Fantasiemaschine vormachen dürfen? Diese dürfen sie dann natürlich auch erklären. So trainieren die Kinder ganz nebenbei das freie Sprechen.

# 14. Silben-Radio

**Lernkompetenzen:** Die Schüler bilden aus Silben Wörter.

**Material:** ca. fünf bis acht DIN-A4-Blätter

**Sozialform:** Klassenteam/Kleingruppen

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**So geht's:**

Zwei Kinder verlassen den Klassenraum. Die anderen Kinder denken sich gemeinsam ein langes Wort aus, das möglichst viele Silben hat, wie z. B. *Eisenbahnschienen* oder *Schokokussweitwurfkönig*. Sie zählen die Silben und bilden genauso viele Gruppen. Beim *Schokokussweitwurfkönig* sind es sieben Gruppen, die sich im Klassenraum verteilen. Jede Gruppe legt ein Blatt, die Radio-Station, auf den Boden, stellt sich dahinter und bekommt eine Silbe des Wortes, die sie sich gut merkt. Nun werden die beiden Kinder wieder hereingeholt. Sie tippen auf ein beliebiges Blatt und schalten damit die Radio-Station ein. Die jeweilige Gruppe wiederholt mehrere Male ihre Silbe, bis die Kinder die Radio-Station wieder ausschalten. Anschließend tippen die beiden Kinder auf ein anderes Blatt und auch dort wiederholt die Radio-Station mehrere Male ihre Silbe. Die beiden Kinder gehen so von Blatt zu Blatt, bis sie alle Silben gehört haben, und versuchen, das richtige und komplette Wort zu erkennen. Sie können natürlich auch mehrmals die verschiedenen Silben-Radios an- und ausschalten.

**Varianten:**

Statt Silben können die Radio-Stationen auch Wörter sagen, die die Kinder dann zu vollständigen Sätzen verbinden müssen.

# 15. Leisefuchs-Satzglieder

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse der Satzglieder.

**Material:** vier DIN-A3-Karten mit Satzgliedern

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 10–15 Minuten

✓ **So geht's:**

Heften Sie einen Satz, der aus den Satzgliedern Subjekt, Prädikat, Akkusativ- und Dativobjekt besteht, in die Satzglieder aufgeteilt an die vier Wände des Klassenraums. Beispiel: 1. Wand: *Meine Lehrerin*, 2. Wand: *gibt*, 3. Wand: *mir*, 4. Wand: *gute Noten*

Ein Kind legt den Kopf auf die Arme, sodass es nichts sieht. Nun sagen Sie: „Geht alle zum Subjekt!“ Die Kinder schleichen nun ganz leise zur Wand mit dem Subjekt. Wenn der Leisefuchs jemanden hört, darf er auf ihn (in seine Richtung) zeigen und derjenige ist versteinert. Nun sagen Sie: „Geht alle zum Akkusativobjekt!“ Wieder müssen alle zu der entsprechenden Wand gehen. Das versteinerte Kind darf jetzt durch leichtes Berühren eines beliebigen Kindes wieder befreit werden. Wieder passt der Leisefuchs gut auf. So geht es weiter, bis alle Satzglieder abgelaufen wurden. Dann ist ein anderes Kind der Leisefuchs und ein neuer Satz wird aufgehängt.



# 16. Unser längstes Wort

**Lernkompetenzen:** Die Schüler verbinden Nomen zu Kettenwörtern.

**Material:** Tafel, Kreide

**Sozialform:** zwei Teams

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 20 Minuten

✓ **So geht's:**

Die Schüler bilden zwei Teams. Aus jedem Team stellt sich ein Kind jeweils hinter die Tafel und schreibt ein Nomen an. Danach gibt es die Kreide an ein anderes Kind aus seinem Team weiter. Nun muss das nächste Kind das Wort um ein weiteres Nomen ergänzen. Fällt einem Kind nichts ein, womit es das Wort verlängern könnte, darf es auch ein Helferkind aus seinem Team dazuholen. Wenn alle Kinder aus beiden Teams einmal dran waren, als Helfer- oder Spielerkind, wird die Tafel umgeklappt, sodass alle die Wörter sehen können. Welches Team hat das längste Wort geschrieben?

→ **Varianten:**

Die Kinder können auch einen Satz an die Tafel schreiben. Dazu ergänzt jedes Kind den Satz um ein weiteres Wort. Der Letzte darf dann an das Wort einen Punkt hängen. Welcher Satz ist der lustigste geworden?



# 17. Zeitformen hüpfen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse zu den ihnen bekannten Zeitformen.

**Material:** keins

**Sozialform:** Stehkreis

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 10–15 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder stehen im Kreis. Sie oder ein Kind sagt ein Verb in einer bekannten Zeitform wie Präsens, Präteritum, Perfekt oder Futur. Zu jeder Zeitform führen alle Kinder gemeinsam eine entsprechende Bewegung aus:

Präsens (z. B. *er geht*): auf der Stelle hüpfen

Präteritum (z. B. *er ging*): einen Schritt zurückgehen

Perfekt (z. B. *er ist gegangen*): einen Schritt zurückgehen und in die Hände klatschen

Futur (z. B. *er wird gehen*): einen Schritt vorgehen

**Varianten:**

Konjugieren Sie die Verben auch mit anderen Personalpronomen oder gemischt durcheinander.

# 18. Bildergeschichten-Aufführung

**Lernkompetenzen:** Die Schüler setzen sich handelnd mit den Inhalten und Erzählstrukturen von Bildergeschichten auseinander.

**Material:** je Kleingruppe eine Bildergeschichte mit drei oder vier Bildern

**Sozialform:** Kleingruppen

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 30 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder bilden Kleingruppen von drei oder vier Kindern. Jede Kleingruppe erhält eine Bildergeschichte. Die Aufgabe lautet nun: Besprecht im Team die Bildergeschichte und spielt sie mit Bewegung und wörtlicher Rede vor. Die anderen Kinder in der Klasse geben zusätzliche Tipps, was schon gelungen ist oder noch anschaulicher dargestellt werden muss.

**Varianten:**

Je Team ist ein Kind der Erzähler, der genau beschreibt, was die anderen Teammitglieder gerade vorspielen. Kann der Erzähler dies so gut beschreiben, dass es alle in der Klasse verstehen? Wer kann hier noch Erzähltipps geben?

# 19. Lernwörter-Spion

**Lernkompetenzen:** Die Schüler trainieren Rechtschreibung anhand von Lernwörtern.

**Material:** Karten mit Lernwörtern, Kreppband oder Wäscheklammern zum Befestigen

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 3–4

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**✓ So geht's:**

Dieses Spiel eignet sich gut als Diktattraining mit verschiedenen Lernwörtern. Jedes Kind erhält eine Karte mit einem Lernwort. Die Kinder heften sich die Karte mit Kreppband oder einer Wäscheklammer an. Der Clou: Ein Lernwort ist falsch geschrieben. Die Kinder gehen nun im Klassenraum herum und müssen alle Lernwörter ganz genau lesen. Wer das falsche Lernwort entdeckt hat, setzt sich auf seinen Platz. Nach und nach setzen sich immer mehr Kinder auf ihre Plätze, bis das Kind mit dem falsch geschriebenen Lernwort übrig bleibt. Es darf nun allen verraten, wie das Wort richtig geschrieben wird.

**→ Varianten:**

Es können statt einem Lernwort auch mehrere Lernwörter falsch geschrieben sein. Die Kinder schreiben an ihrem Platz das jeweilige Lernwort richtig auf. Zum Schluss vergleichen alle gemeinsam die Lernwörter.

# Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen AOL-Verlagsprogramms finden Sie unter:

[www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de)



**AOL**  
verlag

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf [www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de) direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.

## Impressum

### Bewegter Deutschunterricht 3

Dr. Jessica Lütge ist Grundschullehrerin und psychologische Beraterin. Sie hat über Märchen promoviert und interessiert sich besonders für Spiel- und Bewegungspädagogik sowie für Schüler- und Lehrergesundheit.

© 2013 AOL-Verlag, Hamburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Postfach 900362 · 21043 Hamburg  
Fon (040) 32 50 83-060 · Fax (040) 32 50 83-050  
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Kristin Schimpf  
Layout/Satz: Reemers Publishing Services GmbH,  
Krefeld  
Coverfoto: © Olaf Ballnus  
Illustrationen: Achim Schulte

Bestellnr.: 10156DA3

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der AOL-Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

**AOL**  
verlag