DOWNLOAD

Jessica Lütge

Bewegter Deutsch-unterricht 1

18 Bewegungsangebote für alle Kompetenz-bereiche – 1. /2. Klasse

VORSCHAU

Downloadauszug aus dem Originaltitel:

AOL verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

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

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Übersicht

Bewegter Deutschunterricht ab Klasse 1 und 2

1. Mein Partner mit der Silbe
2. Fass an
3. Anlaut-Ecken
4. Der-die-das mit den Händen
5. Erzählen im Kreis
6. Mein Abc-Platz
7. Fantasiewort mit Hand, Fuß und Nase
8. Abc-Tunnel
9. Wörter im Kreis
10. Wörter-Sucher
11. Gegensätze fangen
12. Welcher Buchstabe fehlt?
13. Spielplatz-Geschichte
14. Stille Post an der Wand
15. Reimwörter hüpfen
16. Geschichten-Fee
17. Wortarten-Murmeln
18. Silben-Fänger

Download zur Ansicht
VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Bewegter Deutschunterricht ab Klasse 1 und 2

Download zur Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

1. Mein Partner mit der Silbe

Lernkompetenzen: Die Schüler lernen Rechtschreibstrategien. Sie trennen Wörter nach Silben und setzen diese ebenso wieder zusammen.

Material: pro Schüler eine Silbenkarte (am besten selbstklebend), sodass die Silbenpärchen der Schüleranzahl in der Klasse entsprechen

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 1 – 3

Dauer: ca. 15 – 20 Minuten

So geht's:

Als Vorbereitung schreiben Sie pro Schüler eine Silbe auf eine selbstklebende Karte. Ein Wort sollte zunächst nur aus zwei Silben bestehen. Bei 20 Schülern benötigen Sie entsprechend 20 Silbenkarten, die insgesamt zehn Wörter bilden. Jeder Schüler erhält eine Silbenkarte, die wahlweise auf den Bauch oder auf den Rücken geheftet wird. Besonders praktisch sind selbstklebende Karten, die man hinterher ganz leicht wieder von der Kleidung ablösen kann. Immer zwei Silben sollten zusammenpassen, wie z. B. *Ro* und *se* oder *Blu* und *me*. Dadurch, dass die Anfangssilbe bei Nomen großgeschrieben wird, erhalten die Schüler schon einen ersten Hinweis, wer eine Anfangs- und wer eine Endsilbe hat. Nun gehen alle Kinder im Klassenraum spazieren und suchen einen Silbenpartner. Wer seinen Silbenpartner gefunden hat, fasst ihn an und hilft anderen Kindern, die passenden Silben zu finden. Besonders witzig wird es natürlich auch, wenn mehrere Silben zueinanderpassen: Die Silbe *se* lässt sich sowohl *Na*, *Ro* oder *Ha* zuordnen. Hier haben die Kinder dann die Möglichkeit, mehrere Silbenpartner zu finden.

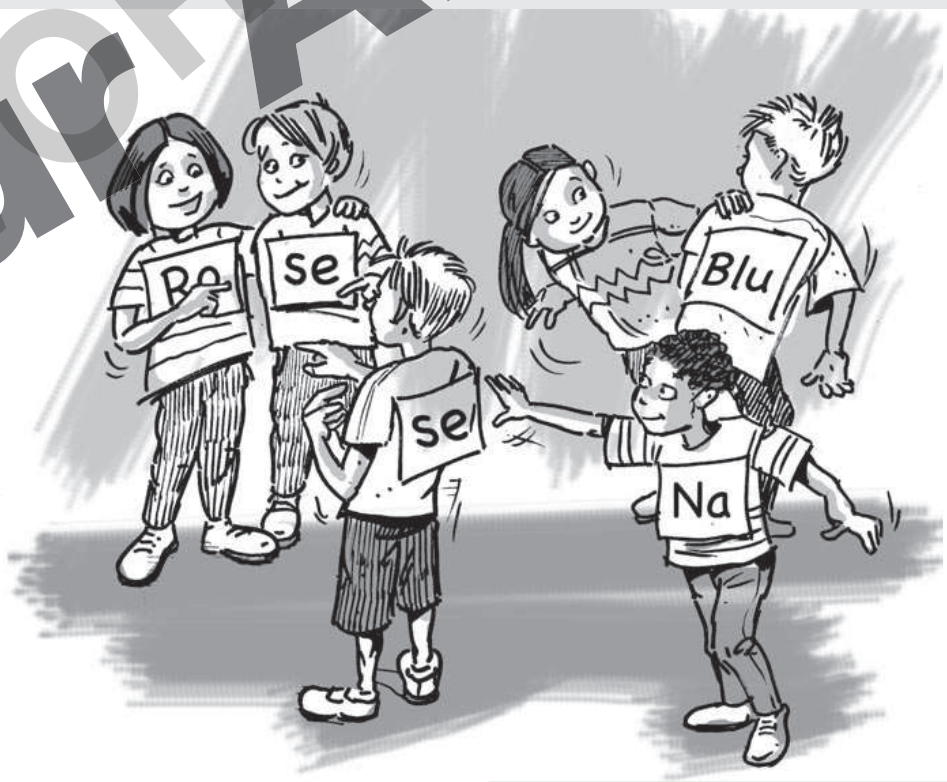
Download zur Ansicht
ZUR PROBE

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Varianten:
Einfacher wird die Silbensuche mit zusammengesetzten Nomen wie etwa *Spiel-platz* oder *Fuß-ball*.
Schwieriger wird es, wenn die Schüler Wörter aus drei oder mehr Silben finden müssen.

Tipp
Die Kinder können auch ganz kreativ eigene Wörter finden und somit lange Quatschwörter entstehen lassen. Dabei findet *Na* dann *fi*, *ma*, *le* und *so*. Alle Kinder fassen sich wieder an und suchen weitere Silbenkinder. Die Silbenkette wird immer länger und länger. Wird ein Wort für die ganze Klasse daraus? Gefundene Wörter schreiben die Kinder anschließend an die Tafel. Gemeinsam besprechen die Kinder dann im Team, was die erfundenen Fantasiewörter wohl bedeuten könnten.
Diese Übung ist sehr kommunikativ. Auch zurückhaltende Kinder finden hierdurch schnell Kontakt.



Download zur Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

2. Fass an

Lernkompetenzen: Die Schüler ordnen Anlaute verschiedenen Gegenständen zu.

Material: fröhliche Musik, die zum Bewegen einlädt

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 1 – 2

Dauer: ca. 10 Minuten

So geht's:
Die Schüler bewegen sich nach der Musik durch den Klassenraum. Wenn die Musik stoppt, rufen Sie: „Fasst etwas an, das mit *T* beginnt!“ Nun blicken sich die Kinder blitzschnell im Klassenraum um und suchen einen Gegenstand mit *T*, wie beispielsweise die *Tafel* oder den *Tisch*. Diesen Gegenstand fassen die Kinder nun schnell an. Hat jemand vielleicht sogar einen Gegenstand gefunden, an den sonst keiner gedacht hat, wie in diesem Beispiel etwa einen *Turnschuh*? Prima! Dann darf dieses Kind den nächsten Buchstaben ausrufen.

Varianten:
Etwas ruhiger wird die Übung, wenn man nur Gegenstände aus dem Ranzen nimmt: „Holt einen Gegenstand aus eurem Ranzen, der mit *H* beginnt!“ Sie werden erstaunt sein, welche Gegenstände die Kinder aus ihrem Ranzen befördern werden. Ganz nebenbei schließt sich bestimmt noch ein kleines Gespräch darüber an, was man mit in die Schule nehmen oder besser zu Hause lassen sollte.
Dieses Angebot eignet sich auch gut als Warm-up zum Stundenbeginn.

Download zur Ansicht
© AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

3. Anlaut-Ecken

Lernkompetenzen: Die Schüler verbinden mit Wörtern die entsprechenden Anlaute.

Material: DIN-A4-Karten mit jeweils einem unterschiedlichen Anlaut

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 1 – 3

Dauer: ca. 15 Minuten

So geht's:
Bereiten Sie mindestens vier DIN-A4-Karten vor, auf die Sie jeweils einen Anlaut schreiben. Heften Sie nun in jede Ecke des Klassenraums eine Anlaut-Karte, z. B. ein *A* in eine Ecke, ein *M* in die nächste, ein *E* in die dritte und ein *O* in die vierte Ecke. Sagen Sie nun ein Wort, das mit einem der vier Anlaute beginnt, z. B. *Maus*. Die Kinder laufen nun in die Ecke, in der ihrer Meinung nach der richtige Anlaut hängt.

Varianten:
Je ähnlicher sich die Anlaute anhören, desto schwieriger wird es für die Kinder. Sie müssen ganz genau zuhören. Für die Jahrgangsstufe 3 können Sie auch mit zwei Ecken arbeiten. Die haben es dann aber in sich: Fängt *Clown* mit *C* oder *K* an? *Vase* mit *W* oder *V*? Hier müssen sich die Schüler für eine der gegenüberliegenden Ecken entscheiden.

Download zur Ansicht
© AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

4. Der-die-das mit den Händen

Lernkompetenzen: Die Schüler ordnen bestimmte und unbestimmte Artikel verschiedenen Nomen zu.

Material: keins

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 1 – 3

Dauer: ca. 10 Minuten

So geht's:
Sie sagen ein Nomen und die Schüler müssen den passenden Artikel dazu darstellen. Jeder bestimmte Artikel (*der*, *die*, *das*) hat jeweils eine passende Bewegung: *der* = Arme nach oben, *die* = Hände auf den Bauch, *das* = Hände auf den Po. Natürlich können auch die Schüler selbst abwechselnd Nomen nennen und hierzu die passenden Bewegungen ausführen. Etwas leichter wird die Benutzung des unbestimmten Artikels: Für *ein* hüpfen die Kinder, für *eine* klatschen sie in die Hände.

Varianten:
Schwieriger wird es, wenn die Schüler den passenden Artikeln zusammengesetzte Nomen zuordnen sollen, wie etwa *Tischbein* oder *Weihnachtsbaumkerze*. Hier richtet sich der Artikel immer nach dem letzten Nomen im Wort, was die Kinder aber erst einmal selbst herausfinden müssen.

Tipp
Diese Übung eignet sich auch besonders für den DaF- oder DaZ-Unterricht.

Download zur Ansicht
© AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

5. Erzählen im Kreis

Lernkompetenzen: Die Schüler erzählen und berichten von eigenen Erlebnissen und Erfahrungen.

Material: ein Softball

Sozialform: Stuhlkreis

Klassenstufe: 1 – 2

Dauer: ca. 15 – 20 Minuten

So geht's:
Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Es steht jedoch ein Stuhl weniger im Kreis, sodass ein Kind als Fänger in der Mitte steht. Ein Kind im Kreis hat den Softball und beginnt zu erzählen: im Morgenkreis vom Wochenende oder vom vorherigen Tag, in der Abschlussrunde von Lernerfahrungen oder als Erzählsituation zwischendurch. Jeder Erzählanlass ist möglich. Wenn das Kind zu Ende erzählt hat, kullert es den Softball über den Boden zu einem anderen Kind, das möglichst weit entfernt sitzt und nun weitererzählen soll. Der Fänger in der Mitte muss jetzt blitzschnell den Ball abfangen. Wenn es ihm gelingt, tauscht er den Platz mit dem Kind, das den Ball gekullert hat. Dieses steht nun selbst als neuer Fänger in der Mitte. Nun geht die Erzählrunde weiter und der alte Fänger – jetzt im Kreis – darf erzählen. Schafft es der Fänger nicht, den Ball zu erwischen, bleibt er eine weitere Runde in der Mitte und hat einen neuen Versuch. Danach wird gewechselt.

Varianten:
Noch mehr Bewegung bringen folgende Varianten: Das Erzählkind kann den Ball ganz hoch über den Kopf des Fängers werfen oder es dreht sich um und kullert den Ball rückwärts durch die Beine zu einem anderen Kind.

Download zur Ansicht
© AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

6. Mein Abc-Platz

Lernkompetenzen: Die Schüler lernen einzelne Buchstaben und das Alphabet kennen.

Material: Buchstabenkärtchen

Sozialform: Stuhlkreis

Klassenstufe: 1

Dauer: ca. 15 – 20 Minuten

So geht's:
Zu Beginn schreiben Sie die Buchstaben des Alphabets durcheinander an die Tafel. Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Stuhl wird zusätzlich hinzugestellt. Jedes Kind bekommt ein Kärtchen mit einem Buchstaben, das aber niemandem gezeigt werden darf – es ist also ganz geheim. Das Kind, dessen Stuhl auf der rechten Seite frei ist, beginnt. Es klopft auf den Stuhl und ruft z. B.: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir das *J* herbei." Nun schauen alle Kinder auf ihre Kärtchen. Wer das *J* hat, muss sich auf den freien Platz setzen. Jetzt ist ein neuer freier Platz entstanden. Nun klopft wieder ein Kind darauf und ruft z. B.: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir das *A* herbei." Jetzt muss sich das Kind mit dem *A* auf den freien Platz setzen. So geht es weiter, bis alle Buchstaben genannt wurden. Streichen Sie die genannten Buchstaben an der Tafel durch, dann weiß jeder, welche Buchstaben noch im Rennen sind.

Varianten:
Die Kinder rufen: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir den Buchstaben nach dem *A* herbei." So lernen die Kinder ganz spielerisch das Abc vorwärts oder auch rückwärts („den Buchstaben vor dem *C*").

Download zur Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

7. Fantasiewort mit Hand, Fuß und Nase

Lernkompetenzen: Die Schüler üben Bewegungsabläufe des Schreibens.

Material: Wortkarten in dreifacher Schüleranzahl

Sozialform: Kleingruppen

Klassenstufe: 1 – 2

Dauer: ca. 15 Minuten

So geht's:
Die Kinder bilden 3er-Teams und suchen sich einen freien Platz im Klassenraum. Jedes Team erhält neun Kärtchen mit Lernwörtern, die auf unterschiedliche Weise dargestellt werden sollen:

1. Schreibe ein Wort mit dem Finger in die Luft!
2. Schreibe ein Wort mit dem Fuß in die Luft!
3. Schreibe ein Wort mit der Nase in Luft!

Ein Kind zieht ein Kärtchen und schreibt das Wort mit dem Finger in die Luft, während die anderen es raten. Anschließend zieht das nächste Kind ein neues Kärtchen und schreibt das Wort mit dem Fuß in die Luft, das erraten werden muss. Das dritte Kind schreibt das nächste neue Wort nun mit der Nase in die Luft, während die anderen raten. Reihum geht es weiter, bis alle neun Kärtchen erkannt worden sind. Hier üben die Kinder vor allem die Motorik und den Bewegungsablauf des Schreibens mit ihrem ganzen Körper.

Varianten:
Die Kinder überlegen sich Lieblings- oder Fantasiewörter, die sie entsprechend in die Luft schreiben. Wer kann sie „lesen"?

Download zur Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

8. Abc-Tunnel

Lernkompetenzen: Die Schüler verbinden das Alphabet mit Lernwörtern.

Material: keins

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 1 – 2

Dauer: ca. 15 Minuten

So geht's:
Die Kinder stellen sich in zwei Reihen gegenüber und halten ihre Hände so hoch, dass ein Tunnel entsteht. Das erste Paar des Tunnels sagt nun laut ein Wort mit *A*, kriecht gemeinsam durch den Tunnel und stellt sich hinten an. Das folgende Paar überlegt sich gemeinsam ein Wort mit *B*, kriecht auch durch den Tunnel und stellt sich nun an die letzte Stelle. So geht es weiter: Jedes Paar muss sich ein Wort zu dem folgenden Buchstaben aus dem Alphabet ausdenken und anschließend durch den Tunnel nach hinten krabbeln. Dadurch bewegt sich der Tunnel immer weiter nach hinten. Sobald alle Kinder das Alphabet einmal durchgespielt haben oder der Tunnel an eine Wand stößt, ist das Spiel beendet.

Tipp
Sprechen Sie vorher mit den Kindern einige Beispielwörter durch, besonders für schwierige Anfangsbuchstaben wie *C*, *Q*, *X*, *Y* oder *Z*.

Download zur Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

9. Wörter im Kreis

Lernkompetenzen: Die Schüler lernen, Wörter zu buchstabieren.

Material: pro Kind zwei Buchstabenkarten, mind. DIN A5

Sozialform: Sitzkreis

Klassenstufe: 2 – 4

Dauer: ca. 15 – 20 Minuten

So geht's:
Jedes Kind erhält zwei Buchstabenkarten mit unterschiedlichen Buchstaben. Vor allem sollten Vokale häufiger vorkommen. Ein Kind beginnt und überlegt, welches Wort es mit einem der beiden Buchstaben bilden kann. Diese Karte hält es gut sichtbar hoch und stellt sich in den Kreis, z. B. mit einem *S* für *Sonne*. Nun überlegen die anderen Kinder anhand ihrer Buchstaben, welches Wort mit *S* sie weiterbilden können. Vielleicht hat jemand ein *A* und stellt sich daneben, weil er an *Salami* denkt. Wieder schauen alle Kinder, welchen Buchstaben sie jetzt hinzufügen können. Vielleicht hat jemand nun ein *B* und denkt an *Sabine*. So geht es weiter, bis ein Wort entstanden ist. Das Kind, das das Wort beendet, darf sich ein neues Kind als Anfang aussuchen.

Varianten:
Beschriften Sie die Karten mit Buchstaben von schwierigen Lernwörtern, die die Kinder üben sollen. Diese Variante eignet sich besonders für die Klassen 3 und 4.

Download zur Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

10. Wörter-Sucher

Lernkompetenzen: Die Schüler üben das Lesen mit Wortzuordnungen.

Material: pro Kind eine Karte mit einem Lernwort (DIN A4 oder DIN A5), Klebeband oder Wäscheklammern zum Anheften, Musik

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 1 – 4

Dauer: ca. 10 Minuten

So geht's:
Jedes Kind erhält eine DIN-A5- oder DIN-A4-Karte mit einem Lernwort. Die Karte wird jedem Kind an den Pullover geheftet. Dies klappt sehr gut mit Wäscheklammern. Die Kinder bewegen sich nun zur Musik durch den Raum. Dann stoppen Sie die Musik und rufen z. B.: „Sucht das Wort *Elefant*!" Alle Kinder müssen nun die Wörter der anderen lesen und dabei das Wort *Elefant* finden. Wer es gefunden hat, stellt sich zu dem Kind. Doch Achtung: Manche Kinder gehen gerne dorthin, wo schon andere stehen, ohne selbst zu lesen. Aber dies muss nicht immer das richtige Wort sein.

Varianten:
Für die Klassenstufen 3 und 4 eignet sich das Spiel auch mit längeren Wörtern, Fachbegriffen oder Fremdwörtern.

Download zur Ansicht
BEIGHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

11. Gegensätze fangen

Lernkompetenzen: Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse von Gegensatzpaaren und trainieren ihre Lesefertigkeit.

Material: Papierstreifen (schmale DIN-A3-Länge) mit je einem Gegensatzwort

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 1 – 2

Dauer: ca. 10 Minuten

So geht's:
Dies ist ein eher turbulentes Spiel, macht aber gerade den jüngeren Kindern viel Spaß. Sie müssen nur Papierstreifen in der Länge eines DIN-A3-Blattes vorbereiten. Immer zwei Papierstreifen bilden ein Gegensatzpaar, z. B. *groß – klein*, *kalt – heiß* oder *nass – trocken*. Auf jeden Streifen schreiben Sie ein Wort. Nun werden die Papierstreifen gemischt. Jedes Kind zieht einen Streifen und klemmt ihn locker hinten in die Hose, sodass er wie ein Papierschwanz herunterhängt. Das Wort muss dabei gut zu sehen sein. Nun geht es los: Die Aufgabe ist, möglichst viele Papierschwänze und damit Gegensatzpaare von den anderen Kindern zu stibitzen. Wer konnte die meisten Gegensatzpaare bilden?

Varianten:
Statt Wörtern können Sie auch Bilder auf die Papierstreifen kleben, sodass die Kinder diese dann als Gegensatzpaar finden müssen.

Download zur Ansicht
NACHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

12. Welcher Buchstabe fehlt?

Lernkompetenzen: Die Schüler lernen die richtige Reihenfolge des Alphabets.

Material: Buchstabenkarten

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 1 – 2

Dauer: ca. 10 Minuten

So geht's:
Ein Kind verlässt den Klassenraum. Die anderen Kinder erhalten je einen Buchstaben des Alphabets auf einer Buchstabenkarte. Wenn in Ihrer Klasse weniger Kinder sind, hören Sie an der entsprechenden Stelle des Alphabets auf. Ein Buchstabe in der Reihe des vorhandenen Alphabets muss jedoch fehlen. Nun wird das Kind wieder hereingerufen und muss die anderen Kinder, die einen Buchstaben in der Hand halten, der alphabetischen Reihenfolge nach sortieren. Fällt dem Kind auf, welcher Buchstabe fehlt?

Varianten:
Die Kinder erhalten die Aufgabe, sich selbst in der richtigen Reihenfolge des Alphabets aufzustellen, aber mucksmäuschenstill – ohne zu sprechen!

Download zur Ansicht
VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

13. Spielplatz-Geschichte

Lernkompetenzen: Die Schüler beschreiben Handlungsabläufe zum Thema Spielplatz.

Material: ein großes Bild von einem Spielplatz, evtl. Strohhalme

Sozialform: Stuhlkreis

Klassenstufe: 1 – 2

Dauer: ca. 15 – 20 Minuten

So geht's:

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. In die Mitte legen Sie ein großes Bild von einem Spielplatz. Jedes Kind erzählt nun reihum in einem Satz, was man alles Tolles auf einem Spielplatz machen kann. Alle anderen Kinder führen die Bewegung pantomimisch mit aus. Beispiel: Anna erzählt: „Auf dem Spielplatz kann man richtig gut klettern." Alle Kinder stehen auf und machen verschiedene Kletterbewegungen. Dann ist Tom an der Reihe: „Auf dem Spielplatz kann man gut schaukeln." Jetzt machen wieder alle Kinder verschiedene Schaukelbewegungen mit. So geht es reihum weiter.

Der Clou: Ab und zu sagen Sie: „Achtung, es regnet!" Jetzt müssen sich alle Kinder blitzschnell bewegungslos hinhocken. Oder Sie sagen: „Erfrischung! Alle kurz ausruhen!" Jetzt dürfen sich die Kinder einmal so richtig auf ihrem Stuhl herumlümmeln und so tun, als würden sie ein kühles Erfrischungsgetränk trinken. Wenn Sie vorher Strohhalme verteilen, macht es noch mehr Spaß.

Download zur Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

14. Stille Post an der Wand

Lernkompetenzen: Die Schüler trainieren das Zuhören, ihre Konzentration und ihre Merkfähigkeit.

Material: keins

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 1 – 2

Dauer: ca. 10 Minuten

So geht's:
Vier Kinder stehen sich im Klassenraum an zwei Wänden gegenüber: zwei Kinder, z. B. Moritz und Ida, auf der einen und zwei Kinder, z. B. Jasmin und Sven, auf der anderen Seite. Alle anderen Kinder bewegen sich frei im Klassenraum. Moritz denkt sich nun einen Satz aus, den er Ida ins Ohr flüstert. Ida läuft auf die andere Seite zu Jasmin und flüstert ihr den Satz ins Ohr. Jasmin flüstert den Satz leise an Sven weiter. Der läuft nun zurück zu Moritz und erzählt ihm den Satz. War der Satz noch richtig? So wäre die Aufgabe noch leicht zu bewältigen. Doch der Clou ist: Die anderen Kinder bewegen sich nicht nur einfach im Klassenraum, sondern sie singen dabei ein gemeinsames Lied oder sagen zusammen einen lustigen Reim auf. So werden die Kinder, die laufen müssen, natürlich viel leichter abgelenkt. Schaffen sie es trotzdem, sich gut zu konzentrieren und ihren Satz zu behalten?

Varianten:
Es können auch mehr Kinder mitspielen, die sich an allen vier Wänden verteilen und jeweils reihum laufen müssen.

Download zur Ansicht
ZUM PROBEHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

15. Reimwörter hüpfen

Lernkompetenzen: Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse über Reimwörter und wenden diese entsprechend an.

Material: DIN-A4-Karten mit Reimwörtern

Sozialform: Partner

Klassenstufe: 2 – 4

Dauer: ca. 20 Minuten

So geht's:
Sie bereiten auf DIN-A4-Karten Reimwörter vor: ein Reimwort pro Karte, immer zwei Wörter reimen sich. Die Schüler arbeiten mit einem Partner. Jedes Paar erhält zehn Reimwortkarten, also fünf Paare, die durcheinander auf dem Boden ausgebreitet werden. Das erste Kind hüpft nun von Reimwort zu Reimwort. Das andere Kind achtet darauf, dass die Reimwörter auch wirklich stimmen. Danach werden die Karten gemischt und in einer neuen Formation auf den Boden gelegt. Nun hüpft das nächste Kind entsprechend den Reimwörtern.

Tipp
Sie können auch die Rückseite der Karten mit anderen Reimwörtern beschriften. So ergibt sich eine neue Spielmöglichkeit.

Varianten:
Noch spannender wird es, wenn sich die Schüler selbst mit ihrem Partner Reimwörter ausdenken und diese dann jeweils auf DIN-A4-Karten schreiben (am besten mit einem dicken Textmarker). Nun tauschen die verschiedenen Partner ihre Reimkarten, sodass diese jedem Team unbekannt sind. Jedes Team legt wieder die Karten auf den Boden und es darf gehüpft werden!

Download zur Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

16. Geschichten-Fee

Lernkompetenzen: Die Schüler entwickeln mündlich eine Geschichte weiter.

Material: ein „Zauberstab“

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 2 – 4

Dauer: ca. 15 Minuten

So geht’s:
Die Kinder sitzen auf ihren Plätzen und legen den Kopf auf ihre Arme, sodass sie nichts mehr sehen. Beginnen Sie nun und erzählen Sie den ersten Satz einer Geschichte, z. B.: „Es war einmal eine wunderschöne Prinzessin, die war immer sehr allein und wünschte sich einen Freund zum Spielen.“ Nun ist ein Kind die Geschichten-Fee, erhält den Zauberstab, erzählt in einem Satz, wie die Geschichte weitergeht und schleicht ganz leise durch den Klassenraum. Mit dem Zauberstab berührt die Fee ein anderes Kind, das nun aufsteht, den Zauberstab erhält und selbst in einem Satz erzählt, wie die Geschichte weitergeht. Das vorherige Kind setzt sich auf den frei gewordenen Platz. Die neue Geschichten-Fee geht wieder sehr leise durch den Klassenraum und sucht sich ein neues Kind aus, das sie sacht mit dem Zauberstab berührt. Auch dieses muss wieder einen neuen Satz zur Geschichte hinzufügen. So geht es weiter, bis alle Kinder einmal dran waren. Zum Abschluss ist es für die Kinder sicher eine Überraschung, wer jetzt auf welchem Platz sitzt. Gemeinsam erfinden alle Kinder nun das Ende der Geschichte.

Tipp
Statt einer Geschichten-Fee können die Jungen natürlich auch einen Geschichten-Zauberer spielen.

Download zur Ansicht
© AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

17. Wortarten-Murmeln

Lernkompetenzen: Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse zu den Wortarten Nomen, Verb und Adjektiv.

Material: sechs bis sieben Schuhkartons, leere Kärtchen zum Beschriften, Murmeln

Sozialform: Kleingruppen

Klassenstufe: 2 – 4

Dauer: ca. 15 Minuten

So geht's:

Die Schüler bilden zu dritt Kleingruppen. Jede Gruppe erhält einen Schuhkarton. Der Deckel wird nicht benötigt. Die Kinder drehen den Schuhkarton um und schneiden in eine Längsseite drei Tore hinein. Natürlich sieht es besonders schön aus, wenn der Schuhkarton noch verziert wird. Über das erste Tor schreiben die Kinder *Nomen*, über das zweite *Verb* und über das dritte *Adjektiv*. Anschließend notieren die Kinder auf ihrem Blanko-Kartenstapel fünf Nomen, fünf Verben und fünf Adjektive nach ihrer Wahl. Noch einfacher geht es, wenn Sie vorher mit allen Kindern gemeinsam eine Auswahl an entsprechenden Wörtern an der Tafel notieren.

Wenn die Kinder die Karten beschriftet haben, tauschen sie sie mit den anderen Teams, sodass nun jede Gruppe einen Satz von 15 unbekannten Karten bekommt. Und jetzt darf auch gemurmelt werden: Die Kinder spielen reihum in ihren Teams. Das erste Kind zieht eine verdeckte Wortarten-Karte vom Stapel, legt sie offen hin und entscheidet sich für eine Wortart. Die beiden anderen Team-Kinder überlegen mit, ob die Wortart richtig ist. Stimmt sie, darf nun das erste Kind eine Murmel durch das entsprechende Wortarten-Tor schnippen. Dies geht am besten mit dem gebogenen Zeigefinger, sodass die Murmel einen kleinen Schubs bekommt. Ist die Murmel durch das richtige Tor gerollt, erhält das Kind die Wortarten-Karte. Falls nicht, hat das Kind zwei weitere Murmelversuche. Ist es dann noch nicht geschafft, wird

Download ZUM PRÜFEN AUSSCHAU Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

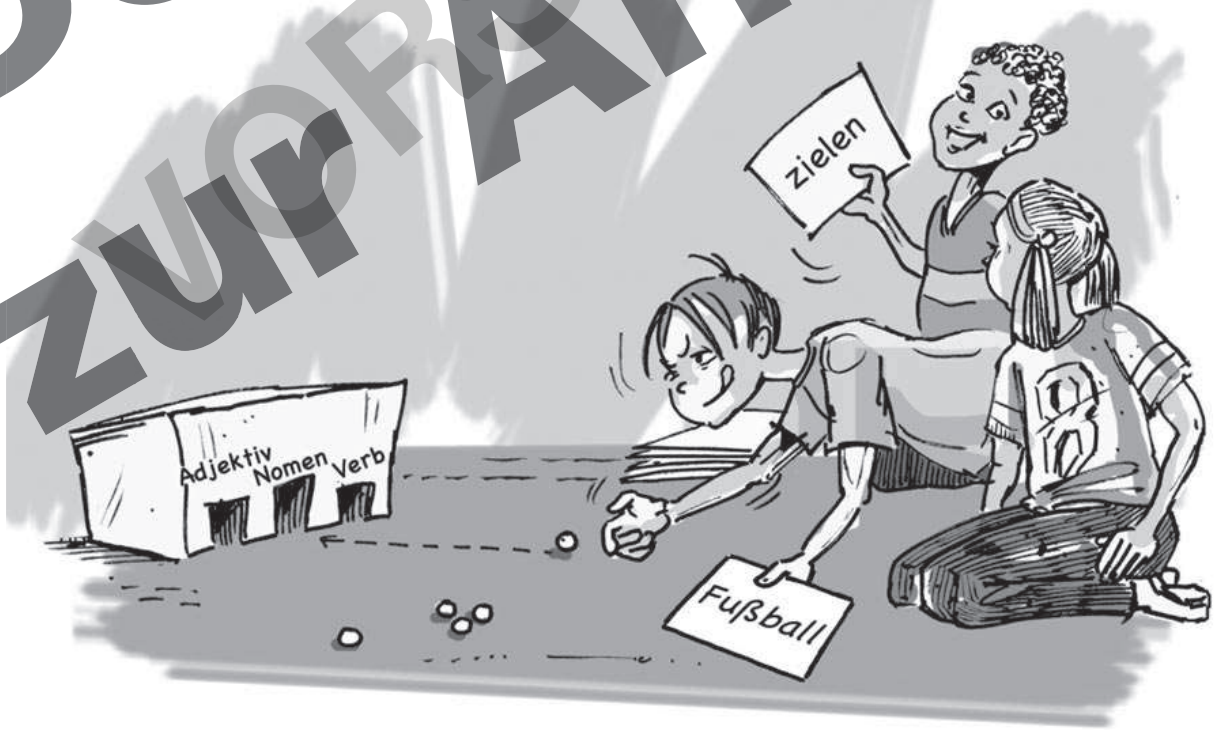
zur Vollversion

die Karte wieder als unterste unter den Stapel gelegt. Danach ist das nächste Kind an der Reihe, zieht eine Karte, entscheidet sich für eine Wortart und murmelt. Wenn alle Karten zugeordnet sind, gewinnt derjenige mit den meisten Karten. Das Spiel macht aber auch ohne Gewinner Spaß. Falls ein Team schon fertig ist, kann es auch die anderen Teams mit unterstützen.

Varianten:

Sie können die Schwierigkeitsstufe auch erhöhen, indem die Kinder das Wörterbuch benutzen und sich möglichst schwierige Wörter heraussuchen, die zwar im Wörterbuch als Nomen, Verb oder Adjektiv gekennzeichnet sind, ohne Hilfe des Wörterbuches aber nicht so leicht eingeordnet werden können. Auch diese Karten tauschen die Kinder mit anderen Gruppen. Zur eigenen Kontrolle darf natürlich im Wörterbuch nachgeschlagen werden. So wird auch die Arbeit mit dem Wörterbuch trainiert.

Download zur Ansicht
VORSCHAU



© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

18. Silben-Fänger

Lernkompetenzen: Die Schüler zerlegen Wörter in Silben.

Material: ein Softball

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 2 – 4

Dauer: ca. 20 Minuten

So geht's:
Das Spiel eignet sich besonders gut für den Schulhof oder die Turnhalle. Ein Kind wirft den Ball ganz hoch, während alle anderen wegrennen. Sobald es den Ball wieder aufgefangen hat, ruft es laut: „Stopp!“ Sofort bleiben alle anderen stehen. Das Fänger-Kind denkt sich nun ein möglichst langes Wort aus. Dieses Wort sagt es laut allen Kindern und darf nun so viele Schritte auf ein Kind zugehen, wie das Wort Silben hat. Beispiel: Das Kind sagt laut das Wort *Gar-ten-zaun-ma-ler-pin-sel* und darf entsprechend sieben Schritte auf ein Kind zugehen. Jetzt muss es dieses mit dem Softball abwerfen. Das andere Kind muss stehen bleiben, darf aber natürlich mit dem Körper ausweichen. Wenn das Kind getroffen wurde, ist es nun selbst der Silben-Fänger, ansonsten darf sich der Werfer ein anderes Kind aussuchen.

Varianten:
Sie können auch als Aufgabe Wörter mit bestimmten Anfangsbuchstaben vorgeben, sodass sich das Spiel für viele Klassenstufen eignet.

Download zur Ansicht
© AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

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

www.aol-verlag.de

AOL verlag

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

Download zur Ansicht

Impressum

Bewegter Deutschunterricht 1

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.: 10156DA1

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

netzwerk lernen

zur Vollversion