Zusammengesetzte Nomen

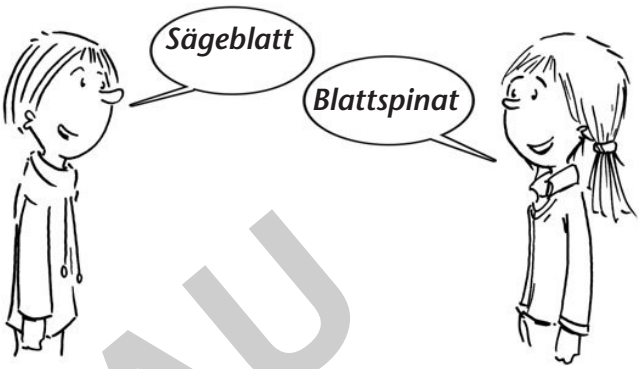
10 Min. | Kl. 5–10

keine

keine

verstehend zuhören, mit anderen sprechen, sprachliche Strukturen untersuchen und reflektieren

Das Spiel kann mündlich im ganzen Klassenverband oder mündlich bzw. schriftlich in Partner- oder Gruppenarbeit ausgeführt werden. Der Spielleiter gibt ein zusammengesetztes Nomen vor. Ein Schüler übernimmt den zweiten Teil des Wortes und setzt es mit einem neuen Nomen zusammen. Der nächste Schüler verfährt ebenso usw.



Beispiel:

Fahrradwimpel → Wimpelkette → Kettensäge → Sägeblatt …

Wörterkette mit Endbuchstaben

5–10 Min. | Kl. 5–7

keine

keine

verstehend zuhören, mit anderen sprechen

Das Spiel kann mündlich im ganzen Klassenverband oder mündlich bzw. schriftlich in Partner- oder Gruppenarbeit ausgeführt werden. Die Lehrkraft gibt ein Nomen aus einem ausgewählten Bereich (Vornamen, Tiere …) vor. Ein Schüler überlegt sich ein neues Nomen, das mit dem Endbuchstaben beginnt. Der nächste Schüler verfährt ebenso usw.

Beispiel:

Michae**l** – **L**inu**s** – **S**tefa**n** – **N**icole – …

VORSCHAU

Barbara Kiener: 66 Spielideen Deutsch
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Karteikarten

Bereiten Sie kleine Wortkarten mit Namen von berühmten Personen, Dingen, Tieren etc. vor.

verstehend zuhören, zu und vor anderen sprechen

Die Klasse wird in zwei Mannschaften eingeteilt und per Losverfahren wird entschieden, welche Gruppe bzw. welcher Schüler beginnt. Der Spielleiter zeigt dem Schüler das Kärtchen mit dem Begriff und die zwei Mannschaften fangen nun abwechselnd an zu raten. Sie dürfen dabei nur Fragen an den Schüler stellen, die dieser mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann. Wenn die Antwort auf eine Frage „Ja“ lautet, darf die Gruppe erneut so lange Fragen stellen, bis der Schüler sie verneint. Dann ist die andere Mannschaft an der Reihe. Einen Punkt erhält das Team, das am Ende den Begriff auf dem Kärtchen errät. Nun wird ein anderer Spieler bestimmt, der die Fragen beantwortet.

Variante:
Jeder Schüler schreibt seinen eigenen Namen auf einen Zettel. Alle Karten werden eingesammelt und gemischt. Dann zieht jeder Schüler eine Karte (mit dem Namen eines Mitschülers). Nun muss die Klasse einem Schüler Fragen zu der geheimen Person stellen, die er nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten darf.

VORSCHAU

Barbara Kiener: 66 Spielideen Deutsch
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Montagsmaler

20 Min. | Kl. 5–10

Karteikarten, evtl. Stoppuhr

Bereiten Sie Karten mit Begriffen aus verschiedenen Themenbereichen vor.

Kreativität fördern

Ein Schüler kommt nach vorne und zieht eine Karte. Diesen Begriff zeichnet er an die Tafel. Die Mitschüler sollen herausfinden, was seine Zeichnung darstellt. Es besteht die Möglichkeit, dass entweder alle Schüler raten oder zwei bis drei Mannschaften gebildet werden. Es kann eine Zeit vorgegeben werden, innerhalb derer möglichst viele Begriffe erkannt werden müssen.

Mögliche Themenbereiche:

- Redewendungen und Sprichwörter
- Klassenregeln
- Hobbys
- zusammengesetzte Nomen (Nomen + Nomen)

Buchstabensalat

10 Min. | Kl. 5–10

evtl. Stoppuhr

keine

mit anderen sprechen, richtig schreiben

Die Schüler werden in Zweierteams eingeteilt. Der Lehrer gibt ihnen z. B. fünf Buchstaben vor und sie müssen möglichst viele sinnvolle Wörter damit bilden. Dies kann auch mit einer Zeitvorgabe geschehen. Es kann entweder ein Punkt pro Wort oder pro Buchstabe gegeben werden.

Beispiel:

S – O – D – E – R → Dose, oder, des, der, so, Rose …

VORSCHAU

Barbara Kiener: 66 Spielideen Deutsch
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Sammelsurium

5–10 Min. | Kl. 5–10

Stoppuhr

keine

richtig schreiben, sprachliche Strukturen untersuchen und reflektieren

Die Schüler sammeln in einer begrenzten Zeitspanne (sinnvoll sind ein bis zwei Minuten) möglichst viele Wörter mit einer vorgegebenen Eigenschaft und notieren diese. Der Lehrer stoppt dabei die Zeit. Der Spieler, der die meisten Wörter gefunden hat, erhält pro Wort einen Punkt.

Beispiele für vorgegebene Eigenschaften:

1. Doppeldeutige Wörter
2. Wörter, die mit „a“, „b“, „c“… beginnen
3. Wörter, die Doppelkonsonanten haben
4. Zusammengesetzte Nomen
5. Gegenstände in bestimmten Räumen, z. B. Klassenzimmer, Badezimmer, Bücherei
6. Gründe für …
7. Reimwörter auf …

VORSCHAU

Buchstaben würfeln

10–20 Min. | Kl. 5–10

mehrere Buchstabenwürfel

keine

richtig schreiben

Der Lehrer zeichnet ein Quadrat mit 12 oder 16 Feldern an die Tafel. Dann dürfen zwei Schüler abwechselnd würfeln. Die Buchstaben werden in das Quadrat an der Tafel eingetragen. Auf ein Startsignal des Lehrers hin müssen nun alle Schüler versuchen, möglichst viele Wörter aus den gewürfelten Buchstaben zu bilden. Wer die meisten Wörter in einer Zeitspanne von ein bis zwei Minuten gefunden hat, ist Sieger (oder erhält einen Punkt, je nach Wertung).

Barbara Kiener: 66 Spielideen Deutsch
© Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion