

Vorwort	4
Hinweise zu den Arbeitsmitteln	4
Übersicht	5



A Spiele, die schnell eingesetzt werden können

1	Abc-König	6
2	Die Uhr läuft!	7
3	Fang den Ball!	8
4	Flaschendreher	9
5	Kofferpacken	10
6	Kopfball	11
7	Kuckuckseier	12
8	Onkel Otto planscht in der Badewanne	13
9	Schnelle Schlange	14
10	Wach auf!	15
11	Was Willi mag	16
12	Wörter-Versenken	17
13	Wortschatz-Spiel	18



B Spiele, die etwas Vorbereitung erfordern

14	Bingo	19
15	Blitzlesen	20
16	Domino	21
17	Glücksrad	22
18	Ich sehe ein Wort, das du nicht siehst	23
19	Lotto	24
20	Offenes Haus	25
21	Pfeil-Puzzle	26
22	Piloten-Spiel	27
23	Pyramiden-Puzzle	28
24	Satzteil-Puzzle	29
25	Schnappis Liste	30
26	Wörter-Würfeln	31



C Spiele, die Bewegung in die Klasse bringen

27	Kreislauf	32
28	Tipp-Topp	33
29	Vier-Ecken-Raten	34
30	Vier-Ecken-Suche	35
31	Wörter-Balancieren	36
32	Wörter-Hüpfen	37
33	Wörter-Wettlauf	38

Anhang: Materialblätter

1a, 1b	Wort-/Auftragskarten (blanko)	39
2	Wörter-Versenken (blanko)	41
3	Bingo	42
4	Domino (blanko)	43
5	Glücksrad (blanko)	44
6	Lotto (blanko)	45
7	Offenes Haus (blanko)	46
8	Pfeil-Puzzle (blanko)	47
9	Pyramiden-Puzzle (blanko)	48
10	Satzteil-Puzzle	49
11	Schnappis Liste – Wörterliste	50
12/13	Schnappis Liste – Wortkarten	51
14	Wörter-Würfeln (blanko)	

Übersicht

Spiel	Seite	ab 1. Klasse	ab 2. Klasse	ab 3./4. Klasse	ohne Vorbereitung	mit Vorbereitung	mit Bewegung
Abc-König	6		X		X		
Bingo	19		X			X	
Blitzlesen	20		X			X	
Die Uhr läuft!	7	X			X		
Domino	21		X			X	
Fang den Ball!	8	X			X		
Flaschendreher	9	X			X		
Glücksrad	22			X		X	
Ich sehe ein Wort	23		X			X	
Kofferpacken	10	X			X		
Kopfbau	11	X			X		
Kreislauf	32	X			X		X
Kuckucksei	12		X		X		
Lotto	24	X				X	
Offenes Haus	25			X		X	
Onkel Otto	13			X	X		
Pfeil-Puzzle	26		X			X	
Piloten-Spiel	27			X		X	
Pyramiden-Puzzle	28		X			X	
Satzteil-Puzzle	29		X			X	
Schnappis Liste	30		X			X	
Schnelle Schlange	14	X			X		
Tipp-Topp	33	X			X		X
Wach auf!	15	X			X		
Was Willi mag	16		X		X		
Vier-Ecken-Raten	34	X			X		X
Vier-Ecken-Suche	35			X		X	X
Wörter-Balancieren	36	X			X		X
Wörter-Hüpfen	37	X			X		X
Wörter-Versenken	17			X		X	
Wörter-Wettlauf	38		X			X	X
Wörter-Würfeln	31	X				X	
Wortschatz-Spiel	18			X	X		



A Spiele, die sofort eingesetzt werden können

Flaschendreher



Sozialform Klassenstufe

Klasse, Gruppe, Kleingruppe
ab 1. Schuljahr

Material

eine leere Flasche, evtl. Auftragskarten (s. Materialblatt 1)

Einsatzbereiche

Alle Bereiche der Rechtschreibung und Sprachbetrachtung

Durchführung

Die Kinder sitzen im Kreis um eine Flasche herum.

Der Spielleiter nennt einen Auftrag (z. B. „Nenne ein Gemüse mit K!“ „Nenne ein Nomen mit ... Buchstaben!“ „Nenne ein Nomen mit dem Artikel *der*!“ „Nenne ein Nomen, bei dem in der Mehrzahl aus *a* *ä* wird!“) und dreht die Flasche. Sie sollte sich mindestens einmal um sich selbst drehen, bevor sie liegen bleibt.

Der Spieler, auf den der Flaschenhals zeigt, soll den Auftrag ausführen.

Kann er das, darf er als Nächster die Flasche drehen. Kann es ihn nicht ausführen, ist der Spielleiter wieder an der Reihe.

Variationen

Kann ein Spieler seinen Auftrag nicht ausführen, darf er einen anderen Mitspieler benennen, der es an seiner Stelle macht. Dieser Ersatzspieler darf dann als Nächster die Flasche drehen.

Für jede nicht beantwortete Frage kann auch beim Spielleiter ein Pfand abgegeben werden. Am Ende des Spieles werden die Pfänder eingelöst.

Das Spiel kann auch mit Auftragskarten gespielt werden, die der Spielleiter vorliest.

Weiterarbeit

Offene Fragen beantworten, blind aus dem Stapel gezogene Auftragskarten bearbeiten.



Bingo

Huhn	Jahr	Rahm
Zahn	Fehler	Hahn
Sohn	Ruhm	Bahn

Sozialform Klassenstufe

Klasse, Gruppe
ab 2. Schuljahr

Material

Bingopläne (s. Materialblatt 3), Wörterliste, evtl. Wortkarten (s. Materialblatt 1), Stifte

Einsatzbereiche

Festigung von Lernwörtern für eine Nachschrift, Wörter mit besonderen Rechtschreibschwierigkeiten

Durchführung

Jeder Spieler bekommt einen Bingoplan. Er trägt in jedes Feld ein Wort aus der vorbereiteten Wörterliste ein.

Der Spielleiter liest die Bingowörter in beliebiger Reihenfolge vor. Wer das Wort auf seinem Plan entdeckt, kreuzt es durch. Hat ein Kind eine Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal angekreuzt, ruft es „Bingo!“

Bei einer umfangreicheren Wörterliste kann das Spiel mehrere Male hintereinander gespielt werden. Die „verbrauchten“ Wörter werden dann jeweils aus der Liste gestrichen.

Variationen

Die Spielleitung kann von einem Mitspieler übernommen werden. Dann sollten Wortkarten zur Verfügung stehen, damit der Spielleiter die Wörter besser ordnen und vortragen kann. Außerdem kann beim Vorlesen des Wortes vom Spielleiter noch auf die besondere Rechtschreibschwierigkeit hingewiesen werden (z. B. Huhn mit uh).

Weiterarbeit

Wörter nach gleichen Rechtschreibschwierigkeiten ordnen (alle Wörter mit ah, uh, eh untereinanderschreiben), Wörter nach Wortarten oder nach dem Abc ordnen, bei Nomen Einzahl/Mehrzahl bilden, zusammengesetzte Nomen suchen, zu Verben Vorsilben suchen, Personalformen der Verben bilden.



B Spiele, die etwas Vorbereitung erfordern

Lotto

geht

ich Laufen	er Singen	du tragen	Wir nehmen
Sie gehen	es können	ihr sein	er üben

übt

Lacht

Sozialform Klassenstufe

Gruppe, Partner, Einzelarbeit
ab 1. Schuljahr

Material

Je Spieler ein Lottoplan (s. Materialblatt 6), Wortkarten (s. Materialblatt 1)

Einsatzbereiche

Verben in die Personal- und Zeitformen setzen, Nomen in Einzahl/Mehrzahl setzen, Steigerung von Adjektiven, Anlaute, Reimwörter

Durchführung

Jeder Spieler bekommt einen vorbereiteten Lottoplan mit Aufträgen (z. B.: ich (laufen), du (bekommen)). Die vorbereiteten Wortkarten enthalten die passenden Wörter (z. B.: laufe, bekommst). Sie werden mit der Beschriftung nach unten auf den Tisch gelegt.

Der erste Spieler nimmt eine Wortkarte auf und prüft, ob sie auf seinen Spielplan passt.

Wenn ja, legt er sie auf das richtige Feld seines Lottoplans. Passt sie nicht, legt er sie verdeckt zurück und der nächste Spieler versucht sein Glück.

Wer seinen Plan zuerst vollständig ausgelegt hat, ist Sieger.

Tipp: Bei Partner- oder Gruppenarbeit müssen die Spieler unterschiedliche Lottopläne zum gleichen Thema haben.

Bei der Einzelarbeit gibt es für jedes Feld eine Wortkarte. Das Kind ordnet die Karten nur den richtigen Feldern zu.

Differenzierung

Je nach Leistungsfähigkeit der Schüler kann die Lehrkraft die Aufträge formulieren: wie oben im Beispiel oder mit lateinischen Fachbegriffen (z. B. 1. Person, Singular, Präsens, Infinitiv, Komparativ).

Weiterarbeit

Die Wörter von den Wortkarten ins Heft übertragen, fehlende Formen ergänzen, andere Verben suchen und die Personalformen bilden, die Endungen der gebeugten Verben markieren, Mehrzahlformen ordnen nach gleichen Merkmalen (Mehrzahlbildung mit e, ohne Veränderung, durch Umlaute), Steigerungsstufen anwenden (z. B. Der Radfahrer fährt schnell, das Auto fährt schneller, der Rennwagen fährt am schnellsten). Vergleiche mit als und wie



B Spiele, die etwas Vorbereitung erfordern

Schnappis Liste

Hammer

Teller

Kelle

Wörterliste

1. Fell

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

Fell

Himmel

Sozialform Klassenstufe

Kleingruppe, Partner
ab 2. Schuljahr

Material

Je Spieler eine Wörterliste (s. Materialblatt 11), Wortkarten (s. Materialblatt 12 und 13), Stifte

Einsatzbereiche

Wörter mit Doppelkonsonanten; Wörter mit ng/nk, sp/st; Wortfamilien

Durchführung

Die Spieler bekommen Wörterlisten, auf der unterschiedliche Übungsschwerpunkte (z.B.: ll, mm, ss) vermerkt werden. Die Wortkarten werden mit der Schrift nach unten auf den Tisch gelegt.

Ein Kind nimmt eine Wortkarte und liest das Wort vor. Wer das Wort für seine Liste gebrauchen kann, meldet sich und trägt es in seine Liste ein. Dabei sollten die Arbeitstechniken des richtigen Abschreibens beachtet werden (Wort leise lesen, noch einmal lesen und schwierige Stellen merken, Karte umdrehen, Wort schreiben, kontrollieren).

Im Anschluss wird kontrolliert, ob das Wort richtig geschrieben ist. Wenn ja, darf das Kind die Karte behalten. War es fehlerhaft, muss es die Karte zurücklegen und das Wort wird auf der Liste „gelöscht“. Nun nimmt das nächste Kind eine Karte auf.

Gewinner ist, wer seine Liste zuerst voll hat.

Variationen

Besteht die Gruppe aus drei Kindern, ist einer Spielleiter.

Weiterarbeit

Wörter nach Wortarten sortieren, „Knackpunkt“ markieren, Wörter nach dem Abc ordnen, Wörter im Wörterbuch suchen, Wörter zusammensetzen (z. B. rennen – Rennpferd, Müll – Mülleimer), Wörter in Silben zerlegen, Adjektive steigern; zusammengesetzte Adjektive bilden.



C Spiele, die Bewegung in die Klasse bringen

Wörter-Balancieren



Sozialform Klassenstufe

Kleingruppe, Partner
1. bis 4. Schuljahr

Ort

Klassenzimmer

Material

Klebeband oder Springseil, evtl. Auftragskarten (s. Materialblatt 1)

Einsatzbereiche

Wortarten, Wortfamilien, Wortfelder, Oberbegriffe/Unterbegriffe, Anlaute, Mehrzahlbildung

Durchführung

Auf dem Fußboden wird mit Klebeband eine Linie angebracht oder ein Springseil ausgelegt. Die Länge der Linie richtet sich nach der Anzahl der zu erwartenden Wörter. Der Spielleiter gibt den Übungsbereich vor (z. B. Mehrzahlbildung auf er).

Der erste Spieler balanciert mit kleinen Schritten über die Linie und nennt bei jedem Schritt ein passendes Wort (z. B.: Kinder, Eier, Lieder). Doppelt genannte Wörter gelten nicht. Er versucht, so lange Wörter zu nennen, bis er die Linie vollständig abgescritten hat. Ist er fertig oder weiß er nicht weiter, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Differenzierung

Die Länge der Linie wird dem Leistungsvermögen der Spieler angepasst.

Variationen

Das Spiel kann auch als Wettspiel durchgeführt werden. Es werden dann Wortzähler und mehrere Linien benötigt. Gewinner ist, wer die meisten Wörter gefunden hat.

Tipp: Es sollte darauf geachtet werden, dass leistungsgleichstarke Spieler gegeneinander antreten.

Soll das Spiel an der Lerntheke oder in der Stationsarbeit eingesetzt werden, müssen die Auftragskarten zu den Übungsbereichen vorbereitet werden.

Weiterarbeit

Die Wörter aufschreiben, weitere Wörter ergänzen, den Wortstamm markieren, mit den Wörtern Sätzen oder kleine Geschichten bilden, Wörter in Silben zerlegen, Wörter nach dem Abc ordnen, Reimwörter finden, Wörter nach Anzahl der Buchstaben ordnen

VORSCHAU



	
	
	
	
	

VORSCHAU

Teller	Hammer	Kasse
Kelle	Nummer	Tasse
Fell	Klammer	Wasser
schnell	Himmel	nass
hell	immer	blass
Welle	Zimmer	Hass
Zelle	Gummi	Klasse
Stille	Hammel	Fass
Wetter	Zettel	Natter
nett	Bettler	satt
Bett	Fett	

