

Die Spiele und ihre Lernschwerpunkte



Spiel	Lernschwerpunkt	Kurzbeschreibung	Kompetenzbereich (Lehrplan)
Eins oder mehr	Einzahl/Mehrzahl	Kartenspiel mit sehr einfachen Regeln	Wortschatz und Strukturen entwickeln, Hören, Sprechen
Heiß oder kalt?	Adjektive und ihre Gegensätze	Memory	Wortschatz entwickeln
Mach was!	Verben	Brettspiel mit Strategie	Wortschatz, Sprechen
Schatzsuche	schriftliche Anweisungen verstehen – lokale Präpositionen	Leseparcours	Lesekompetenz/ sinnentnehmendes Lesen
Allerlei	Lesesinnverständnis	Lesekarten mit Aufträgen	Lesekompetenz und Inhalte verknüpfendes Zuhören
Ich brauch dich!	Nomen und Sinnverknüpfungen	Lotto/Bingo	Wortschatz und situationsgerechtes Anwenden
Die Wörterstraße	von der Wortschatzerweiterung bis zu Satzstrukturen	Würfelspiel	Wortschatz und Strukturen entwickeln, situationsgerechtes Anwenden von Wortschatz, Sprechen
Vogeltreffen	lokale Präpositionen	Leiterspiel	Wortschatz und Strukturen entwickeln und unterscheiden
Reih mich ein!	Oberbegriffe zu Nomen, Verben, Adjektive	Einzellegespiel	Wortschatz und Strukturen entwickeln und unterscheiden
Wie geht's, wie steht's?	Adjektive zu Gefühlen, Befindlichkeiten und Stimmungen, Begründungen finden	Ein Spiel mit einem „Drehteller“ mit beweglichem Zeiger und verschiedenen Karten.	Wortschatz und Strukturen entwickeln, Sprechen: Fähigkeit, sich bewusst auszudrücken



Eins oder mehr

Thema: Das Üben von Einzahl und Mehrzahl

Material: Karten aus den folgenden Vorlagen

Herstellung:

Kopieren Sie die folgenden Vorlagen auf dickeres Papier und zerschneiden Sie diese anschließend zu Karten. Möchten Sie die Karten mehrmals verwenden, laminieren Sie diese zusätzlich.

Spielregeln

Die Bildkarten werden verteilt und jedes Kind bekommt die gleiche Anzahl an Karten.

Ein Kind beginnt und legt eine Karte offen in die Mitte (z. B. Einzahl). Dazu sagt es, was auf der Karte zu sehen ist, z. B. „ein Apfel“. Das Kind, das die Karte mit dem Gegenstück (z. B. Mehrzahl) auf der Hand hat, wiederholt den Begriff „der Apfel“. Dann legt es seine Karte dazu und sagt den Begriff „die Äpfel“. Danach legt es eine weitere Karte von seiner Hand in die Mitte und das Spiel geht auf dieselbe Weise weiter.

Je nach Anzahl der Spieler und der daraus resultierenden Menge an Karten im Spiel, muss geprüft werden, ob Einzahl und Mehrzahl zu jedem Begriff vorhanden sind.

Erschwerte Variante unter Einbezug des Oberbegriffes

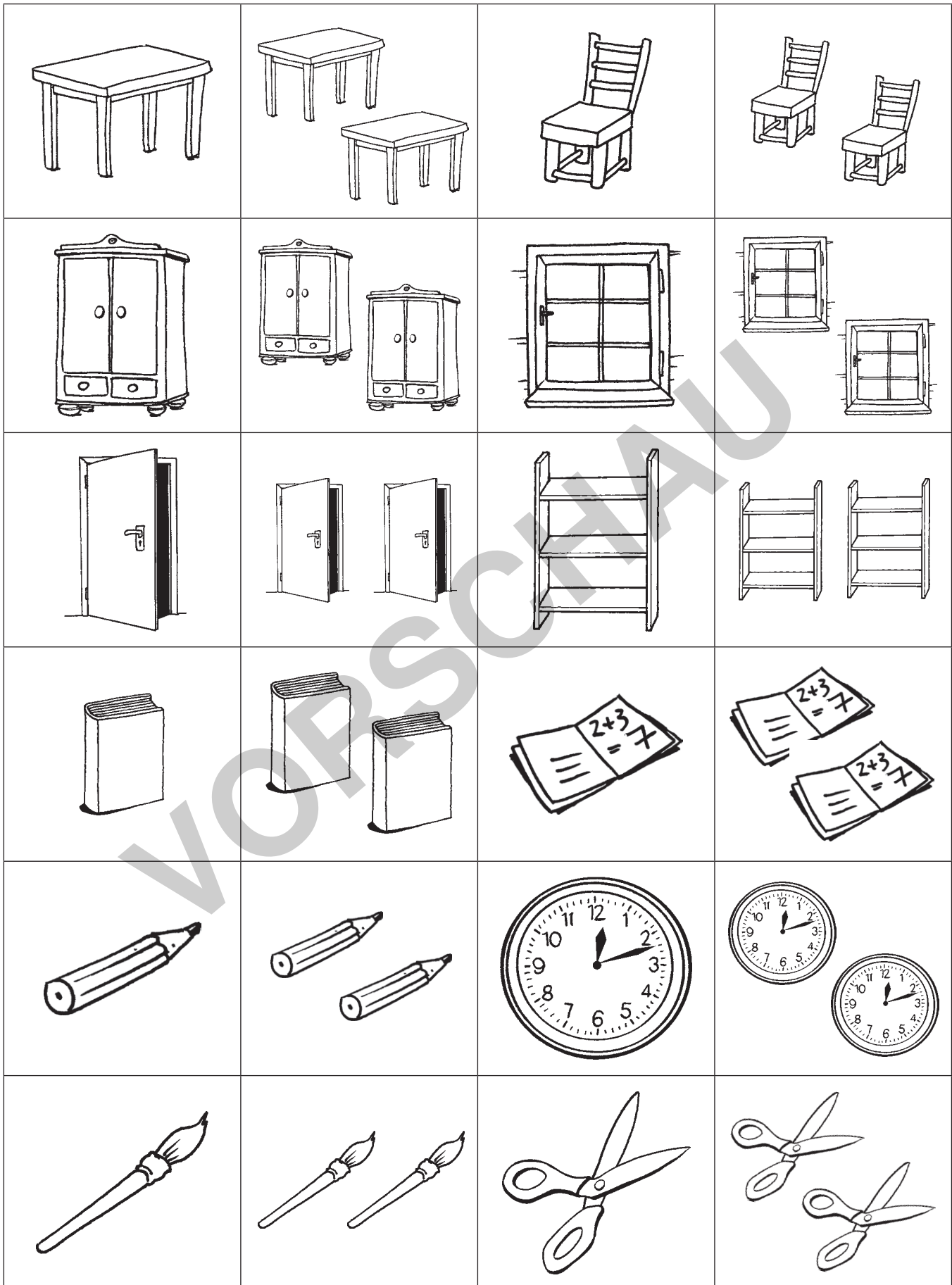
Das Gegenstück muss nun dem Oberbegriff entsprechen. Auf die Karte mit dem Apfel kann also z. B. die Karte mit der Karotte gelegt werden. Wenn kein Kind ein Gegenstück zu der jeweiligen Karte auf der Hand hat, wird einfach eine neue Karte aufgedeckt.

Das Spiel als Einzelaufgabe

Das Spiel kann auch als Einzelaufgabe von einem Schüler bearbeitet werden. Er muss die Karten nach Oberbegriffen sortieren und die Begriffe dann richtig in eine Tabelle (Seite 12) schreiben.

Die Begriffe (in der Einzahl) mit den Oberbegriffen in der Übersicht

Möbel	Material	Menschen	Tiere	Essen	Spielzeug	Kleidung
Tisch	Buch	Frau	Hund	Apfel	Ball	Schuh
Stuhl	Heft	Mann	Katze	Karotte	Puppe	Socke
Schrank	Stift	Junge	Igel	Brot	Teddy	Hose
Fenster	Uhr	Mädchen	Fisch	Kuchen	Seil	Jacke
Tür	Pinsel	Baby	Hase	Banane	Roller	Mütze
Regal	Schere	Lehrer	Kuh	Birne	Schaukel	Pullover





Heiß oder kalt?

Thema: Schwerpunkt Adjektive, Gegensätze suchen

Material: Karten aus den folgenden Vorlagen

Herstellung:

Kopieren Sie die folgenden Vorlagen auf dickeres Papier und zerschneiden Sie diese anschließend zu Karten. Möchten Sie die Karten mehrmals verwenden, laminieren Sie diese zusätzlich.

Spielregeln




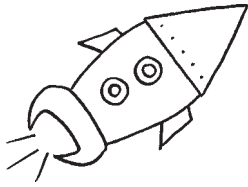







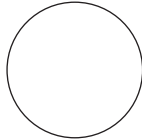




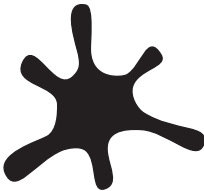
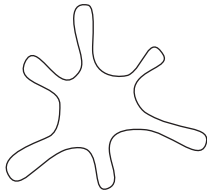

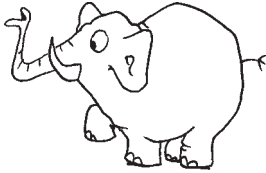
Das Spiel wird wie das bekannte Spiel Memory gespielt, nur werden keine Paare, sondern Gegensätze gesucht. Die Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und es wird reihum gespielt. Jedes Kind deckt zwei Karten auf und nennt die Begriffe. Handelt es sich bei den aufgedeckten Karten um ein Gegensatzpaar, darf das Kind die Karten behalten. Ansonsten werden die Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Variante für Kinder mit Kenntnissen der deutschen Schrift

Die Kinder sortieren die Karten nach Gegensatzpaaren und schreiben die Begriffe in die Tabelle auf Seite 16. Das funktioniert auch als Einzelaufgabe.







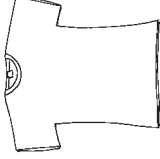


VORSCHAU

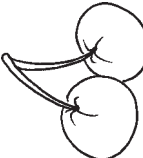

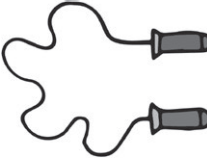
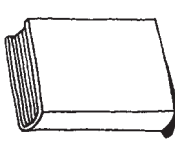
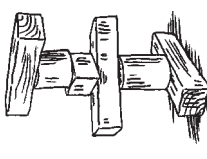
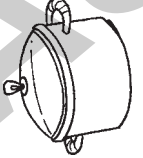

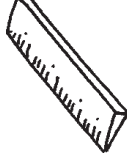



 <p>laut</p>	 <p>leise</p>	 <p>langsam</p>	 <p>schnell</p>
 <p>dick</p>	 <p>dünn</p>	 <p>kalt</p>	 <p>heiß</p>
 <p>Mädchen</p>	 <p>Junge</p>	 <p>eckig</p>	 <p>rund</p>
 <p>Mann</p>	 <p>Frau</p>	 <p>fröhlich</p>	 <p>traurig</p>
 <p>schwarz</p>	 <p>weiß</p>	 <p>klein</p>	 <p>groß</p>

Mach was! – Verben Beispiele



der Regenschirm		aufspannen, schließen, ausschütteln, kaufen, verlieren, vergessen
der/die Gummistiefel		anziehen, putzen, verwechseln, verlieren, kaufen, mitbringen
die Gießkanne		gießen, füllen, ausleeren, tragen, hinstellen, hochheben
der Ball		werfen, prellen, fangen, aufpumpen, kicken, rollen
die Hand		winken, ballen, zeigen, schütteln, schreiben, klatschen
der Stift		schreiben, zeichnen, spitzen, ausleihen, verleihen, halten
das T-Shirt		anziehen, waschen, flicken, bügeln, aufhängen, kaufen
die Blume		verschenken, pflanzen, abschneiden, verkaufen, kaufen, daran riechen
der Mund		sprechen, essen, pfeifen, spitzen, schminken, küssen

die Kirschen		essen, pflücken, waschen, entsteinen, an die Ohren hängen, kaufen
die Pizza		essen, backen, schneiden, belegen, würzen, bestellen
das Seil		knoten, darüber springen, ziehen, schwingen, hinlegen
das Buch		öffnen, schließen, aufklappen, zuklappen, blättern, lesen
die Bauklötze		bauen, ordnen, stapeln, aufräumen, hervorholen, suchen
der Kochtopf		kochen, auf den Herd stellen, abwaschen, ausleeren, füllen, umdrehen
das Messer		schneiden, kaufen, abwaschen, aufspießen, einräumen, schleifen
das Lineal		abmessen, Linie ziehen, hinlegen, ausleihen, suchen, zählen
der Fuß		kicken, waschen, gehen, hüpfen, massieren, hochlegen



Thema: Lesesinnverständnis, Leseanfänger, lokale Präpositionen

Material: Hinweiskarten, Folienstift, evtl. ein kleines Belohnungsgeschenk

Herstellung:

Kopieren Sie die folgenden Vorlagen, laminieren Sie sie und schneiden Sie sie zu.

Spielregeln

Ein Kind – oder mehrere Kinder, die sich während des Lesens abwechseln – bekommt eine Hinweiskarte. Auf dieser steht, an welcher Stelle im Raum die nächste Hinweiskarte versteckt ist (z. B. unter dem Stuhl oder neben der Tafel). An dieser Stelle ist dann wieder eine Hinweiskarte versteckt. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, bis die Kinder am Ziel ankommen. Das kann ein kleiner Schatz oder eine kleine Belohnung sein.

Bemerkung

Wer schon einmal probiert hat, arabische oder chinesische Schriftzeichen zu entziffern, kann sich sehr gut vorstellen, wie anstrengend und mühsam für manche Kinder das Lesenlernen in einer fremden Sprache sein kann, wenn diese zudem noch unbekannte Schriftzeichen enthält. Aus diesem Grund ist es gut, die Kinder für ihren Einsatz zu belohnen und das Lesen mit positiven Gefühlen zu verknüpfen.

Tipp für die Vorbereitung

Am schnellsten ist der Parcours aufgebaut, wenn der Lehrer diesen rückwärts vorbereitet, also mit dem Ende beginnt.

Beispiele für die Hinweiskarten

SUCHE UNTER DEINEM TISCH.

SUCHE UNTER DEINEM STUHL.

GEHE ZU FRAU MEYER.

SUCHE IN DEINEM SCHUH.

SUCHE BEI DER TÜR.

Die Wiederholung am Satzanfang ist wichtig und dient der Automatisierung.



Thema: Lesesinnverständnis, gut für heterogene Gruppen geeignet

Material: Lesestreifen, evtl. ein Gefäß für die Streifen

Herstellung:

Kopieren Sie die folgenden Vorlagen auf Papier. Nehmen Sie für die unterschiedlich schwierigen Leseneiveaus unterschiedlich farbiges Papier. Laminieren Sie alle und schneiden Sie die Lesestreifen zu.

Spielregeln

Das Spiel wird in einer Gruppe gespielt. Reihum zieht jedes Kind eine Karte und liest diese laut vor. Das Nachbarkind führt die Anweisung aus und das Kind mit der Karte kontrolliert (mit wiederholtem Lesen), ob die Anweisung richtig ausgeführt wurde.

Wird das Spiel in einer heterogenen Gruppe gespielt, kontrolliert nach Möglichkeit ein Kind mit der gleichen Kartenfarbe.

Je nach Anzahl der Kinder wird das Spiel ca. 10–20 Minuten lang gespielt. Der Lehrer kann auch eine Zeitdauer festlegen, in welcher mit diesem Spiel das Lesen geübt werden soll.

Dieses Spiel macht den Kindern sehr viel Spaß. Aus diesem Grund sind sie motiviert zu lesen und das Gelesene zu verstehen.

Spielerweiterung durch selbst notierte Aufforderungen

Die Kinder denken sich kurze und lustige Aufforderungen aus und notieren sie auf Papierstreifen, welche ebenfalls laminiert und ins Spiel aufgenommen werden können.



LACHE DEINE HOSE AN.

HOLE EIN PAPIER.

NIMM EIN WENIG WASSER.

STEHE AUF.

NENNE 2 LIEDER.

LEGE DICH HIN.

SAGE 5 MAL LALA.

SAGE MAMMA MIA!



Trinke einen großen Schluck Wasser.

Öffne ein Fenster und schließe es wieder.

Mache ein Kunststück vor.

Nenne fünf Mädchennamen.

Stehe auf einem Stuhl und springe herunter.

Springe drei Mal hoch in die Luft.

Sage in einer anderen Sprache Hallo!

Mache fünf Liegestützen.

Ich brauch dich!



Thema: Nomen, Sinnzusammenhänge

Material: Spielpläne und Karten

Herstellung:

Kopieren Sie die folgenden Vorlagen auf etwas stärkeres Papier und laminieren Sie diese. Schneiden Sie die Spielpläne und die Karten zu.

Spielregeln

Jedes Kind bekommt einen Spielplan. Die dazugehörigen Karten werden gemischt, verdeckt und in die Mitte gelegt. Es wird reihum gespielt. Jedes Kind deckt jeweils eine Karte auf, sodass alle diese sehen können. Dazu sagt es den Begriff, der auf der Karte zu sehen ist.

Dann müssen alle Kinder genau auf ihren Spielplan gucken. Findet ein Kind die passende Karte auf seinem Plan, meldet es sich und nennt seinen Begriff. Ist es tatsächlich die richtige Karte, darf es die Karte aus der Mitte nehmen und sie auf seinen Spielplan legen. Wer seinen Spielplan zuerst vollständig abgedeckt hat, hat gewonnen.

Schwierige Variante (zur Steigerung der Konzentration)

Sobald ein Kind eine neue Karte aufgedeckt hat, wird bis fünf gezählt. Wer sich bis fünf nicht gemeldet hat, geht leer aus. Bekommt die Karte niemand, bleibt die Karte in der Mitte und wird wieder untergemischt.

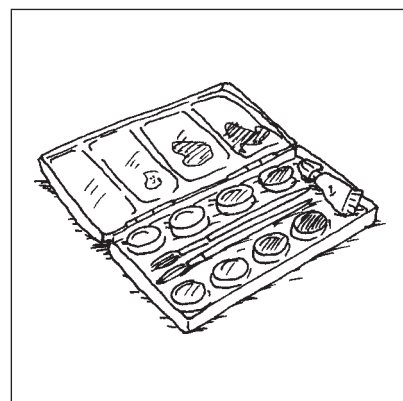
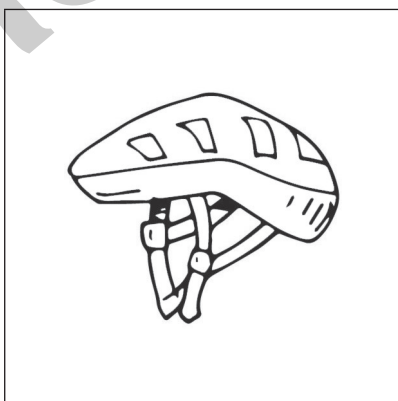
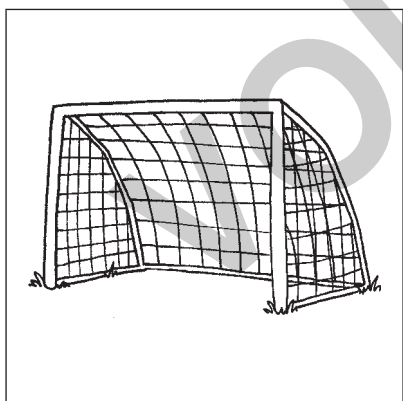
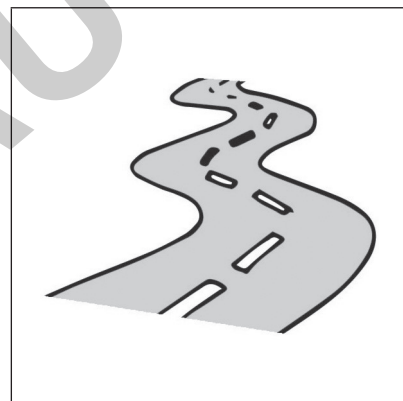
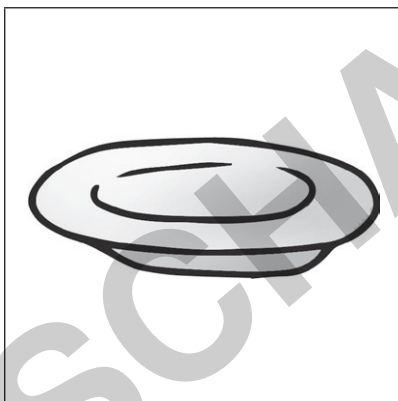
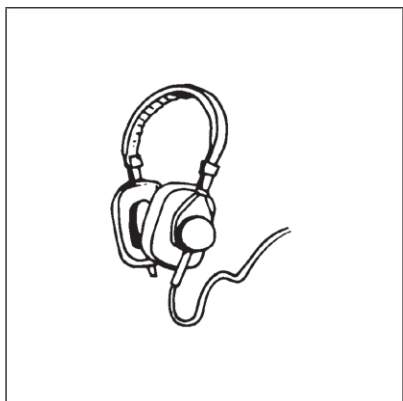
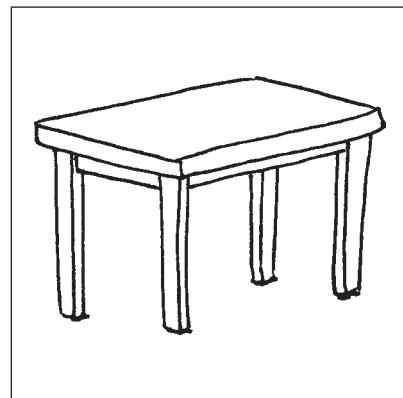
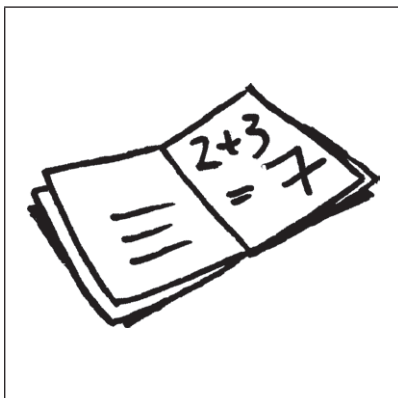
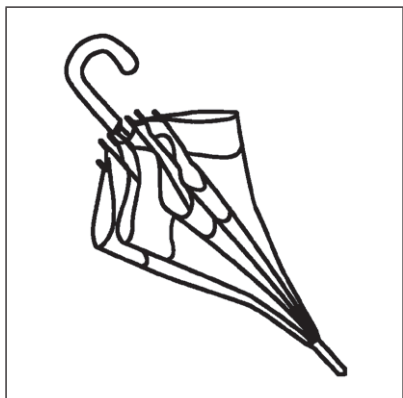
Verschriftlich und Erweiterung mit Blankovorlagen

Kinder, die die deutsche Schrift schon beherrschen, können die Bildbegriffe der Spielpläne und die der Karten schriftlich als Wort notieren. Daraus können auch neue Spielvarianten entstehen:

- Es wird nur mit Schrift gespielt.
- Kindern mit Lesekenntnissen wird ein schriftlicher Spielplan ausgeteilt, während in der Mitte nur die Bilder liegen.

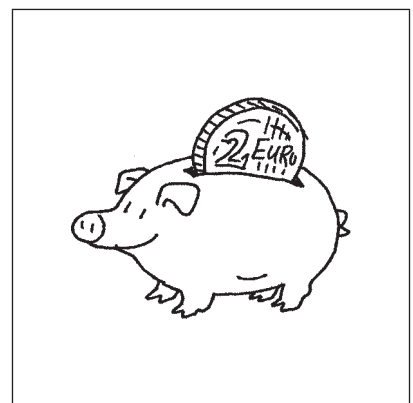
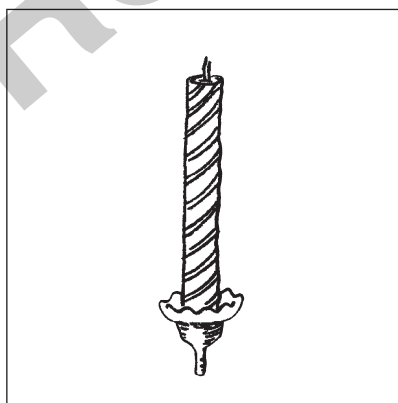
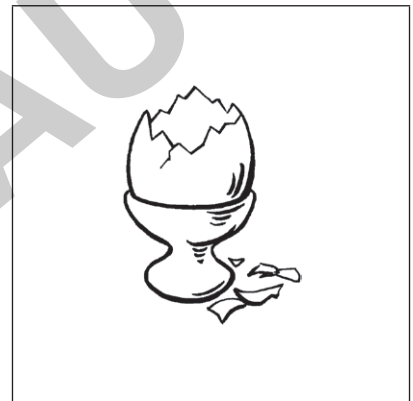
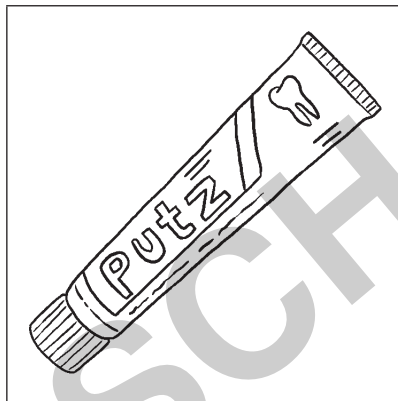
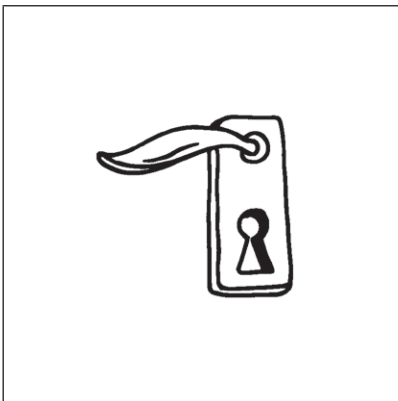
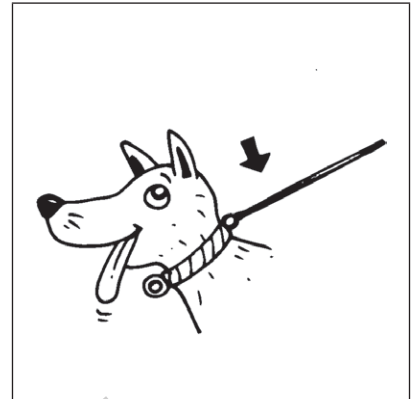
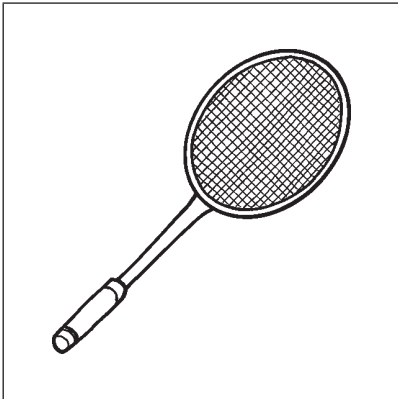


Spielplan 1





Karten zu Spielplan 3





Thema: Wortschatzerweiterung, Satzstrukturen

Material: Bildstreifen / Karten, Start- und Zielkarte, Spielfiguren, Würfel

Herstellung:

Kopieren Sie die folgenden Vorlagen auf stärkeres Papier. Wählen Sie der Übersicht halber für auf zwei aufeinanderfolgende Seiten eine andere Farbe. Laminieren Sie alles.

Spielregeln

Eine beliebige Anzahl von Karten/Streifen (je nach gewünschter Spiellänge) wird zu einer „Straße“ zusammengefügt. Die Wörterstraße beginnt beim Start und endet beim Ziel. Die Figuren werden auf die Startkreise gestellt. Der Lehrer teilt – abhängig vom Förderbedarf – jedem Kind eine Aufgabe für das Spiel zu, z. B.:

- Nenne immer den Begriff (mit oder ohne Artikel).
- Beschreibe, was man mit dem Begriff tun kann (Verben).
- Bilde einen kurzen Satz in der Vergangenheitsform (Präteritum oder Perfekt).

Es wird reihum gewürfelt. Wenn die Figur auf einem Feld landet, erfüllt das Kind seinen Auftrag.

Varianten

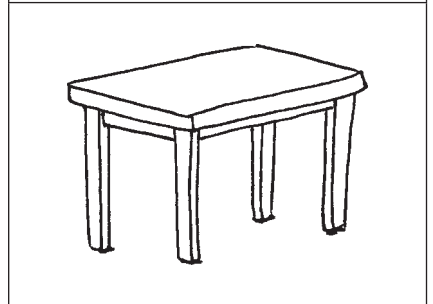
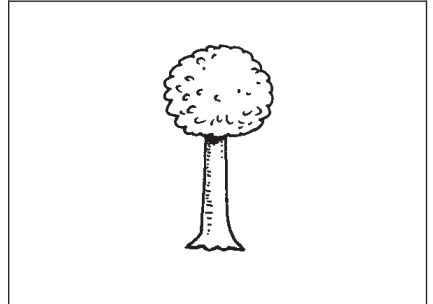
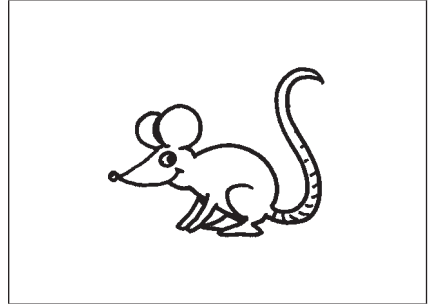
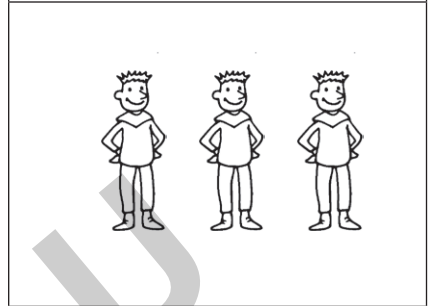
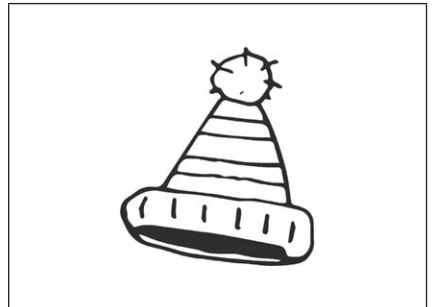
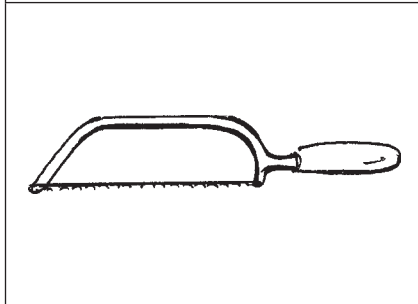
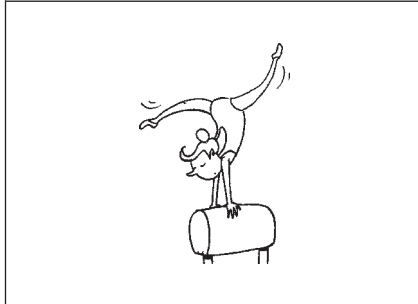
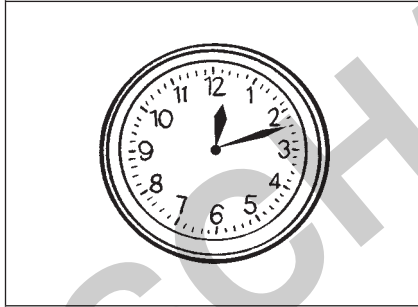
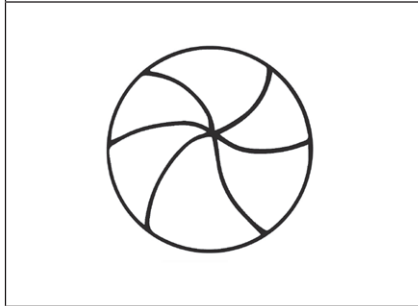
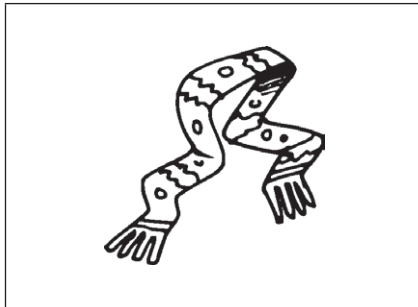
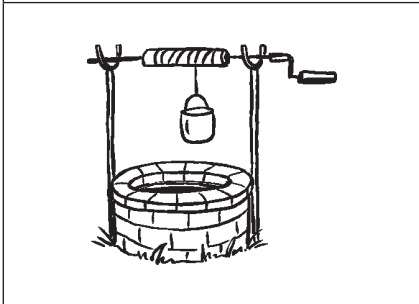
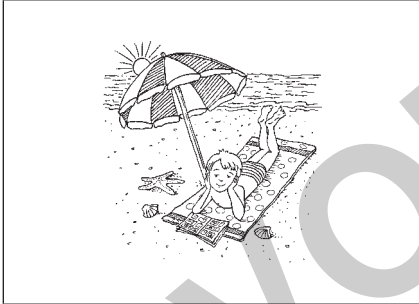
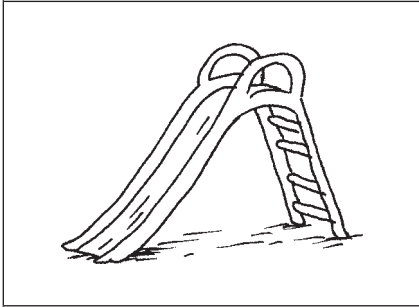
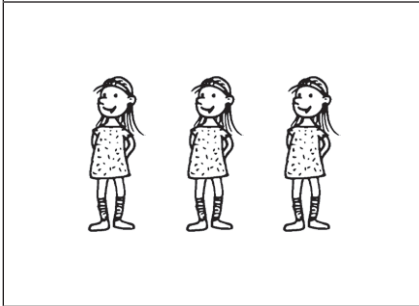
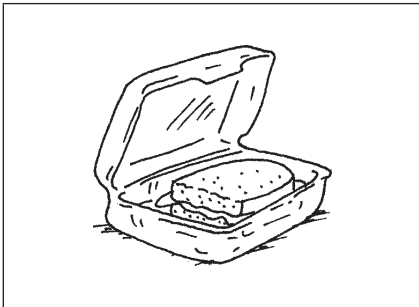
Wenn unterschiedliche Farben für die Seiten benutzt werden, kann jeder Farbe ein Thema zugeordnet werden, z. B.:

- Thema Nomen: Nenne bei einer gelben Karte den bestimmten Artikel, bei einer grünen Karte den unbestimmten Artikel und bei einer blauen Karte die Mehrzahl.
- Thema Zeitformen: Formuliere bei einer gelben Karte einen Satz im Präsens, bei einer grünen Karte einen Satz im Präteritum und bei einer blauen Karte einen Satz im Futur I.





Das Spiel kann natürlich auch als Einzelarbeit genutzt werden. Das Kind kann die Sätze oder Wörter dann aufschreiben.

Erweiterung mit Blankokarten

Mit den Blankokarten ist es möglich, entweder zu einem bestimmten Thema Begriffe zu sammeln oder die Ideen und Vorlieben der Kinder aufzugreifen. Dafür eignen sich Spielzeug-, Schul- und Bastelkataloge, Ferienprospekte oder Weihnachts- und Osterprospekte. Die Bilder werden ausgeschnitten, auf die Karten geklebt und dann laminiert.





 <p>Küche</p>	 <p>Sport</p>	 <p>Schule</p>	 <p>Spielplatz</p>
---	---	---	--

schneiden	salzen	umrühren	mixen
backen	essen	kochen	kicken
rennen	schwimmen	segeln	turnen
boxen	springen	lesen	schreiben
erzählen	zuhören	malen	denken
werken	schaukeln	fangen	bauen
wippen	verstecken	spielen	werfen

Wie geht's, wie steht's?



Thema: Gefühlszustände bewusst ausdrücken und deren Ursache verbalisieren

Material: Karten mit Gefühlsausdrücken, Karton oder Topfuntersetzer aus Kork, zwei kleine Perlen, Nagel

Herstellung:

Kopieren Sie die folgenden Karten auf stärkeres Papier und laminieren Sie diese.

Stellen Sie einen „Drehteller“ her: Dafür eignet sich dickeres Tonpapier oder ein Topfuntersetzer aus Kork. Bohren Sie in die Mitte des Kreises einen Nagel. Basteln Sie zusätzlich einen Zeiger aus Karton oder einem Plastikstreifen. Dann setzen Sie zuerst eine kleine Perle, danach den vorgelochten Zeiger und zum Schutz noch eine zweite Perle auf den Nagel. Achten Sie darauf, dass der Zeiger locker zu drehen ist.

Spielregeln

Der Drehteller wird auf einem Tisch oder am Boden platziert. Rundherum werden die Gefühlskarten (mit den Bildern nach oben) hingelegt. Die Karten mit den Familienmitgliedern werden verdeckt auf einen Stapel gepackt.

Es wird reihum gespielt. Zuerst wird eine Karte vom Familienstapel aufgedeckt und dann wird der Zeiger angeschubst. Wenn der Zeiger stehen bleibt, muss ein Satz mit der Gefühlskarte gebildet werden, auf die er zeigt. Zum Beispiel: Papa ist wütend, weil sein Auto nicht mehr fährt.







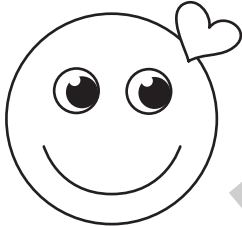




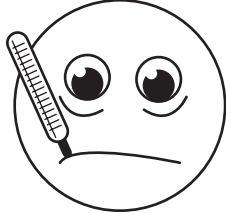



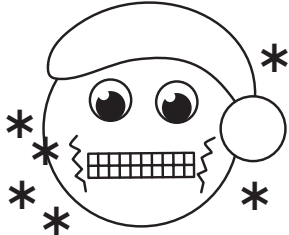
Leichte Variante

Es werden nur die Gefühlskarten benannt, auf die der Zeiger sich richtet, ohne die Familienkarten zu benutzen.

Tipp

Die gebildeten Sätze werden in Einzel- oder Partnerarbeit aufgeschrieben.



 <p>glücklich sein</p>	 <p>fröhlich sein</p>	 <p>zufrieden sein</p>	 <p>schwitzen</p>
 <p>erstaunt sein</p>	 <p>Angst haben</p>	 <p>verliebt sein</p>	 <p>unsicher/ängstlich sein</p>
 <p>sehr traurig sein</p>	 <p>wütend sein</p>	 <p>genervt sein</p>	 <p>krank sein</p>
 <p>traurig sein</p>	 <p>enttäuscht sein</p>	 <p>müde sein</p>	 <p>frieren</p>