

|   |                                   |                                    |   |
|---|-----------------------------------|------------------------------------|---|
| <b>Vorwort</b>                                | 5                                 | <b>4 Rechtschreibung</b>           |   |
| <b>1 Sprechen und zuhören</b>                 |                                   | 4.1                                | Abecedarium 21  |
| 1.1   | Das Spiegelbild 7                 | 4.2                                | Rechtschreib-Champion 21                              |
| 1.2   | Mein Leben als ... 7              | 4.3                                | Laufdiktat 22   |
| 1.3   | Billiger Jakob 8                  | 4.4                                | Wortpuzzle 22   |
| 1.4   | Die etwas andere Kurzgeschichte 8 | <b>5 Sprache untersuchen</b>       |   |
| 1.5   | Hast du eine Lösung? 9            | 5.1                                | Zeitformen – Wurfball 23                              |
| 1.6   | Hutgeschichten 9                  | 5.2                                | Zeitformen würfeln 24                                 |
| 1.7   | Das Dings 10                      | 5.3                                | Zeitformen – Eckenraten 25                            |
| 1.8   | Wortfamilien-Bingo 11             | 5.4                                | Satzarten – Wurfball 25                               |
| 1.9   | Ja-Nein-Spiel 11                  | 5.5                                | Wortarten raten 26                                    |
| <b>2 Schreiben</b>                            |                                   | 5.6                                | Adverbialien würfeln 26                               |
| 2.1   | Fremdwörter raten 12              | 5.7                                | Teekesselchen (Wörter mit Doppelbedeutung) 27         |
| 2.2   | Zeitungswörtersalat 12            | 5.8                                | Die Wer-(mit Wem-)Wo-Wann-Was-Wie-Warum-Geschichte 28 |
| 2.3   | Suchsel 13                        | 5.9                                | Redewendungen-Puzzle 29                               |
| 2.4   | Der längste Satz 13               | <b>6 Lesen / Umgang mit Texten</b> |   |
| 2.5   | Synonyme-Wettspiel 14             | 6.1                                | Richtig oder falsch? (1) 30                           |
| 2.6   | Alles, was ich mag 14             | 6.2                                | Richtig oder falsch? (2) 31                           |
| 2.7   | Zu wem gehöre ich? 15             | 6.3                                | Geheimschrift 32                                      |
| 2.8   | Zwölf-Satz-Geschichte 15          | 6.4                                | Rebusrätsel 33  |
| 2.9   | ABC zu Themenbereichen 16         | 6.5                                | Satzzeichen einmal anders 33                          |
| 2.10  | Elfchen 17                        | 6.6                                | Sprechfehler 34                                       |
| 2.11  | Buchstabendiktat 18               | 6.7                                | Schüttelwörter 34                                     |
| 2.12  | „Warum“ und „Weil“ 18             | 6.8                                | Lesekönig 35  |
| <b>3 Alphabet / Arbeit mit dem Wörterbuch</b> |                                   | 6.9                                | Lesefehlertext 35                                     |
| 3.1   | Wörterbuch-Überraschung 19        | <b>7 Kimspiele</b>                 |   |
| 3.2   | Nach „B“, vor „L“ 19              | 7.1                                | Alles auf den Tisch 36                                |
| 3.3   | Alphabet-Champion 20              | 7.2                                | Koffer packen 36                                      |
| 3.4   | Wörter sortieren 20               | 7.3                                | Gedächtnisspiel 37                                    |

|          |                               |    |      |                    |    |
|----------|-------------------------------|----|------|--------------------|----|
| <b>8</b> | <b>Wörter über Wörter</b>     |    | 8.9  | Montagsmaler       | 43 |
| 8.1      | Zusammengesetzte Nomen        | 38 | 8.10 | Buchstabensalat    | 43 |
| 8.2      | Wörterkette mit Endbuchstaben | 38 | 8.11 | Klassenmemory      | 44 |
| 8.3      | Wer schreibt am schnellsten?  | 39 | 8.12 | Hangman            | 44 |
| 8.4      | Flüsterpost                   | 39 | 8.13 | Wortleiter         | 45 |
| 8.5      | Wer bin ich?                  | 40 | 8.14 | Wortartensalat     | 45 |
| 8.6      | Stadt, Land, Fluss            | 41 | 8.15 | Sammelsurium       | 46 |
| 8.7      | Pantomime                     | 42 | 8.16 | Buchstaben würfeln | 46 |
| 8.8      | Rückenmassage mit Buchstaben  | 42 |      |                    |    |

VORSCHAU

Das Spielen trägt bei Kindern maßgeblich zur Entwicklung der kognitiven und motorischen Fähigkeiten bei. Vor allem in der Schule wird das Spiel gerne als Lernmethode eingesetzt. Es bringt Abwechslung zum Schulalltag und besitzt motivierenden Charakter. Die Schüler<sup>1</sup> merken oft gar nicht, dass sie dabei lernen.

Es gibt viele Möglichkeiten, Spiele sinnvoll in den Unterricht einzubauen und geforderte Wissensbereiche abzudecken. Gerade die „spielerische“ Bewegungspause kommt den heutigen Schülern entgegen, das Gelernte zu erweitern und zu vertiefen, und lässt sie unbewusst wieder konzentrierter mitarbeiten.

Zudem werden durch das Spielen im Unterricht die geforderten Kompetenzen, die die Schüler während ihrer Schullaufbahn erwerben und weiterentwickeln sollen, unterstützt. Durch Partner- und Gruppenspiele wird die Sozialkompetenz gefördert, da sich die Schüler verständigen müssen und Eigenschaften wie Team-, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit gestärkt werden. Auch die Sach- und Fachkompetenz wird bei der Bearbeitung der gestellten Aufgaben benötigt.

Es ist wichtig, dass Spielen im Unterricht mehr Aufmerksamkeit erhält, da die Schüler mit allen Sinnen die Sprache erlernen, vertiefen und erleben und dadurch der Unterricht von Lebendigkeit, höherer Leistungsbereitschaft und größerem Interesse profitiert.

Die aufgeführten Spielideen decken alle Bereiche des Deutschunterrichts ab und können als gezielte Vertiefung des Gelernten und als gute Wiederholung für bestimmte Bereiche eingesetzt werden, die während des ganzen Schuljahres bzw. jahrgangübergreifend immer wieder ins Gedächtnis gerufen werden sollen (z. B. die Spielideen der Bereiche „Rechtschreiben“ und „Sprache untersuchen“). Weiterhin bieten die folgenden Spielideen eine „Fundgrube“ an Vorschlägen, die jederzeit auch auf andere Themenbereiche übertragen und in ihrem Schwierigkeitsgrad abgeändert werden können, was vor allem dem unterschiedlichen Schülerklientel und dem heterogenen Leistungsstand der Schüler sehr entgegenkommt.

Um Ihnen den Einsatz der Spielideen in Ihrem Unterricht zu erleichtern, wurden folgende Symbole verwendet:



= Einzelspiel



= Partnerspiel



= Gruppen- oder Klassenspiel

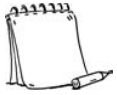
<sup>1</sup> Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.

## 1.1 Das Spiegelbild



10 Min.

Kl. 5/6



keine

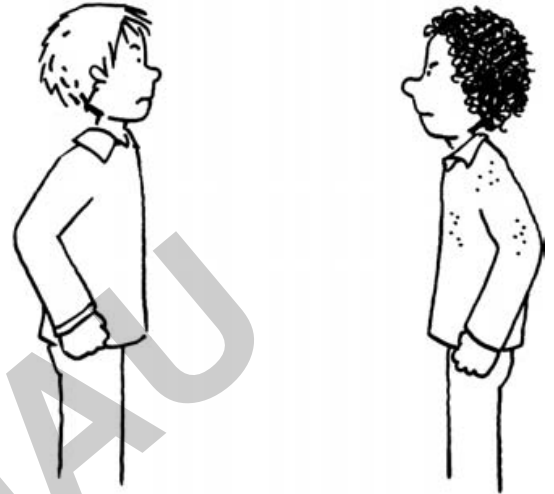


Besprechen Sie im Vorfeld die Funktion von Gestik und Mimik.



szenisch spielen

Zwei Partner stehen sich gegenüber. Einer der beiden beginnt, anhand seiner Mimik auszudrücken, dass er fröhlich, traurig, wütend, nachdenklich etc. ist. Er versucht, dies durch seine Gestik zu verdeutlichen. Der andere Schüler übernimmt die Funktion eines Spiegels, indem er seinen Partner nachahmt. Anschließend werden die Rollen getauscht.



## 1.2 Mein Leben als ...



20 Min.

Kl. 5/6



Karteikarten



Bereiten Sie Karten vor, auf denen Gegenstände abgebildet sind, z. B. ein Buch, ein Baum, eine Schultasche ...



zu und vor anderen sprechen

Die Schüler ziehen abwechselnd eine Bildkarte und erzählen dann zwei bis drei Minuten lang, was ihnen dazu einfällt. Da sich die meisten Schüler nicht zutrauen, spontan vor der Klasse zu sprechen, ist es sinnvoll, sie dementsprechend heranzuführen, indem sie Erzähltexte schriftlich verfassen, am eigenen Platz mit Stichpunktzettel sprechen, frei vor der Klasse reden ...



Karton, unterschiedliche Gegenstände, Stoppuhr



Sammeln Sie so viele Gegenstände, wie Schüler in der Klasse sind.

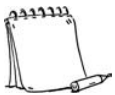


zu und vor anderen sprechen, verstehend zuhören

Der Klasse wird eine Schachtel mit Gegenständen präsentiert, eventuell dürfen die Schüler einen kurzen Blick hineinwerfen. Jeweils ein Schüler zieht blind einen Gegenstand und muss diesen dann spontan seinen Mitschülern mündlich anpreisen und verkaufen. Dabei kann die Zeit gestoppt werden. Sieger ist, wer seinen Gegenstand am schnellsten verkauft hat. Jeder Schüler darf nur ein Objekt erwerben. Der Spielleiter und zwei immer wechselnde Schüler bilden die Jury.



# 1.4 Die etwas andere Kurzgeschichte



keine



keine



zu und vor anderen sprechen

Vor Spielbeginn werden im Klassenverband möglichst viele Begriffe – evtl. auch zu einem ausgewählten Thema bzw. Themenbereich – gesammelt und zehn davon dem ersten Sprecher vorgegeben. Dieser muss innerhalb von ca. 30 Sekunden eine Kurzgeschichte erzählen, in der alle zehn Begriffe vorkommen.

### Varianten:

- Dem Erzähler werden immer erst nach und nach die neuen Begriffe zugerufen, sodass er noch spontaner weitererzählen muss.
- Die Sprecher können auch in Zweierteams vortragen und sich beim Erzählen abwechseln.
- Das Spiel kann als Wettbewerb gestaltet werden, indem zwei Mannschaften gegeneinander spielen. Jeder Schüler, der in der vereinbarten Zeit eine Geschichte inklusive aller vorgegebenen Wörter erzählt, erzielt einen Punkt für seine Gruppe.



keine



keine



sprachliche Verständigung untersuchen und reflektieren, richtig schreiben

Jeder Schüler hält einen Zettel und einen Stift bereit. Der Lehrer gibt einen Begriff vor. Die Schüler müssen dann innerhalb einer Minute möglichst viele Synonyme finden. Wer die meisten Wörter mit gleicher Bedeutung bzw. sehr guter Umschreibung gefunden hat, hat gewonnen.

**Beispiel:**

Geschenk: Mitbringsel, Gabe, Schenkung, Spende, Stiftung ...

**Weitere Begriffe:**

Suche, super, Geld, Haus, Schule, machen, müde, Fan, lustig, Auto

## 2.6 Alles, was ich mag



keine



keine



richtig schreiben

Es wird ein Buchstabe festgelegt. Jeder Schüler notiert alles, was er gerne isst oder trinkt, nicht gerne isst oder trinkt, was er mag, nicht gerne mag. Voraussetzung ist, dass die Wörter mit dem vorher vereinbarten Buchstaben beginnen. Es kann eine bestimmte Zeit vorgegeben werden, z. B. zwei Minuten. Danach werden die Ergebnisse verglichen. Für Wörter, die doppelt oder mehrfach genannt werden, gibt es einen Punkt; für Wörter, die kein anderer hat, gibt es zwei Punkte.

**Beispiele:**

1. Alles, was ich gerne esse, mit dem Anfangsbuchstaben „E“:  
Erdbeeren, Eis, Erdnüsse ...
2. Alles, was ich nicht mag, mit dem Anfangsbuchstaben „H“:  
Hitze, Heimweh, Hausarbeit, Hausaufgaben ...



keine



keine



über Schreibfertigkeiten und -fähigkeiten verfügen, richtig schreiben

Die Schüler notieren das Alphabet (einen Buchstaben pro Zeile) auf einem Blatt. Dann wird ihnen ein Themenbereich vorgegeben, z. B. Weihnachten, Ferien, Schule, Jahreszeiten, die eigene Person (als Steckbrief verwendbar), und sie notieren zu jedem Buchstaben ein zum Thema passendes Wort. Es gelten Nomen, Adjektive und Verben. Eventuell werden die Buchstaben Q, X, Y, Z ausgelassen.

**Beispiel:**

Sommer:

Angeln

Badesee

Cabrio

Draußen

Erdbeeren

Ferien

A B C D E F G H  
 I J K L M N O P  
 Q R S T U V W X  
 Y Z  
 a b c d e f g h  
 i j k l m n o p  
 q r s t u v w x  
 y z

**Varianten:****1. ABC-Sätze**

Die Schüler notieren das ABC (einen Buchstaben pro Zeile) auf einem Blatt, dann bilden sie zu jedem Buchstaben einen Satz, sodass eine Geschichte entsteht.

**2. ABC-Zungenbrecher**

Es wird ein zweisilbiges Wort, das mit dem Buchstaben A beginnt, vorgegeben, z. B. Auto. Die Schüler wiederholen nun abwechselnd das Wort mit einem wechselnden Anfangsbuchstaben. Wer sich verspricht, scheidet aus.

**Beispiel:**

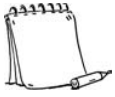
1. Schüler: „Bauto.“

2. Schüler: „Cauto.“

3. Schüler: „Dauto.“

Usw.





Karteikarten



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



verstehend zuhören, zu und vor anderen sprechen

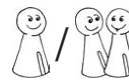
Die Klasse wird in zwei Mannschaften eingeteilt und per Losverfahren wird entschieden, welche Gruppe bzw. welcher Schüler beginnt. Der Spielleiter zeigt dem Schüler das Kärtchen mit dem Begriff und die zwei Mannschaften fangen nun abwechselnd an zu raten. Sie dürfen dabei nur Fragen an den Schüler stellen, 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.







keine



keine



richtig schreiben, sprachliche Strukturen untersuchen und reflektieren

Es werden zwei Wörter mit der gleichen Buchstabenanzahl nebeneinander senkrecht an die Tafel geschrieben. Dann müssen die sich gegenüberliegenden Buchstaben zu einem sinnvollen Wort verbunden werden. Die Schüler können in Einzel- oder Partnerarbeit rätseln. Der schnellste gewinnt.

## Beispiele:

1. A PFE L  
M AM A  
P OTSDA M  
E URO P A  
L EIT E R

2. B IERTISC H  
A PFELB A UM  
U H U  
M AU S

## 8.14 Wortartensalat



keine



keine



verstehend zuhören, sprachliche Strukturen untersuchen und reflektieren

Die Klasse bildet einen Stuhlkreis. Alle Schüler werden in Gruppen (hier: Wortarten) eingeteilt: Verben, Adjektive, Nomen etc. (Alternative: Zeitformen, Autoren, Lektürenamen etc.). Ein Freiwilliger nimmt den Platz in der Mitte des Stuhlkreises ein. Nun ruft dieser z. B.: „Alle Verben tauschen den Platz!“ Alle, die der Gruppe „Verben“ angehören, müssen nun aufstehen und sich einen freien Platz suchen. Auch der Schüler aus der Mitte versucht, einen Platz im Stuhlkreis zu ergattern. Jetzt muss der Spieler, der keinen Platz gefunden hat, in die Kreismitte und das Spiel beginnt erneut. Es kann immer eine Wortart genannt werden oder auch der Begriff „Wortartensalat“; dann müssen alle Schüler aufstehen und sich schnellstmöglich einen neuen Platz suchen.