

Inhalt

I Grundlagen der Sprachentwicklung

1. Sprache und schulische Bildung	4
2. Spracherwerb	4
3. Mehrsprachigkeit	5
4. Probleme im Spracherwerb	5
5. Spielen	5
6. Der Spiele-Fundus	6
6.1. Grundwortschatz und Themenfelder	6
6.2. Zielsetzungen	6
6.3. Aufbau und Struktur der Spielfolgen	7
6.4. Variation und Differenzierung der Spiele	7
6.5. Förderung sprachlicher Kompetenzen	8
7. Literaturangaben	8

II Der Spiele-Fundus

1. Anleitungen für Spiele zur Sicherung und Erweiterung des Wortschatzes und der Satzentwicklung	10
1 Themen-Lotto	10
2 Pärchenspiel – Hören!	11
3 Wimmelspiel – Das kenne ich!	12
4 Wimmelspiel – Das finde ich!	13
5 Was Menschen tun	14
6 Wo ist ...? – Lotto	15
7 Wort-Verstehen-Bingo	16
8 Das kenne ich! – Lotto	17
9 Das ist ... – Lotto	18

10 Pärchenspiel – Sagen!	19
11 Zeige mir ...!	20
12 Benenn-Bingo	21
13 So sehen Dinge aus	22
14 So sieht es aus – Lotto	23
15 Was ich alles weiß	24
16 Ich sehe einen Gegenstand	25
17 Was habe ich in der Hand? – Lotto	26
18 Kettengeschichten	27
19 Kettengeschichten ohne Ende	28
20 Eine Geschichte erzählen	29
21 Jux-Geschichte mit Menschen	30
22 Richtig oder falsch?	31
23 Der Gegenstand passt, weil ...	32
24 Pärchenspiel – Passt doch!	33
25 Welcher Gegenstand gehört dazu?	34
26 Lese-Lotto	35
27 Lese-Domino	36
28 Lese-Pärchen	37
29 Verstehen-Bingo	38
30 Lese-Bingo	39

2. Hinweise zur Nutzung der Spielmaterialien	40
3. Übersicht über das Wortmaterial der Thementafeln (Bildertafeln)	42
4. Übersicht über die Thementafeln (Bildertafeln)	44
5. Übersicht über das Wortmaterial der Wimmelbilder	50
6. Beispielmateriale zum Thema „Stadt“	54

Alle Spielmaterialien befinden sich im Zusatzmaterial.

2 Pärchenspiel – Hören!

Aufgabenstellung: Suche zwei gleiche Bilder.

Spielart: Memory

Anzahl Mitspieler: 2–4 Spieler

Spieldauer: 10–15 Minuten

Material: 2 12 Kärtchen einer Thementafel
Spielmarken

Thementafel: 1–24

Spielvorbereitung: Die 24 Kärtchen werden verdeckt gemischt und in 4er-Reihen zu einem Rechteck gelegt.

Spieldurchführung: Ein Spieler beginnt. Er deckt ein Kärtchen auf. Der Spielleiter benennt den abgebildeten Gegenstand. Der Spieler deckt ein weiteres Kärtchen auf. Der Spielleiter benennt das zweite aufgedeckte Kärtchen. Sind beide Abbildungen gleich, behält der Spieler das Pärchen. Benennt der Spieler eines der Kärtchen, erhält er für die Äußerung eine Spielmarke und deckt noch einmal 2 Kärtchen auf. Hat der Spieler keine gleichen Kärtchen gezogen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn alle Pärchen gefunden sind. Gewonnen haben der Spieler, der die meisten Pärchen aufgedeckt hat, und der Spieler, der die meisten Spielmarken erhalten hat.

Spielvariante: Das erste der beiden aufgedeckten Kärtchen bleibt jeweils offen liegen. Das zweite Kärtchen wird wieder umgedreht, wenn es nicht zu dem ersten aufgedeckten bzw. zu einem anderen offen liegenden Kärtchen passt. Der nächste Spieler deckt ein erstes Kärtchen auf. Passt dieses zu einem schon offen liegenden Kärtchen, darf er sich das Pärchen nehmen und noch einmal ein erstes Kärtchen aufdecken. Passt es nicht zu einem offen liegenden Kärtchen, deckt er ein zweites auf. Passt dieses zweite Kärtchen zu einem schon offen liegenden, darf der Spieler das Pärchen nehmen. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Bemerkt ein Mitspieler früher als der Spieler, dass ein Pärchen offen liegt, tippt er auf das offen liegende Kärtchen und erhält das Pärchen. Der Spieler deckt ein weiteres erstes Kärtchen auf usw.

Sprachliche Zielsetzung: Sprachverständnis: Nomen, Pluralformen, Verben, Adjektive

Sprachliche Äußerungen,

Satzmuster: Eine Zitrone – ein Apfel – das passt nicht.

oder

Eine Kirsche – noch eine Kirsche – zwei Kirschen – das passt.

6 Wo ist ...? Lotto

Aufgabenstellung: *Lege ein gleiches Bild auf deine Bildertafel.*

Spielart: Bilderlotto

Anzahl Mitspieler: 2–4 Spieler

Spieldauer: 10–15 Minuten

Material: 1 Thementafel
12 entsprechende Kärtchen
Spielmarken

Thementafel: 1–24

Spielvorbereitung: Die Thementafel wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die entsprechenden Kärtchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt.

Spieldurchführung: Der Spielleiter deckt ein Kärtchen auf und sagt: *Wo ist ...? / Wer hat eine/n ...?* Der Spieler, der den Gegenstand auf der Thementafel korrekt zeigt, bekommt eine Spielmarke, die auf die Abbildung gelegt wird. Der nächste Spieler deckt ein Kärtchen auf. Der Spielleiter benennt die Abbildung auf dem Kärtchen ...

Für die Erarbeitung des Grundwortschatzes werden alle Begriffe der 24 Thementafeln entsprechend eingeführt.

Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn die Thementafel belegt ist. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Spielmarken legen konnte.

Spielvariante I: Jeder Spieler erhält die gleiche Thementafel. Jeder Spieler, der den Gegenstand auf seiner Thementafel korrekt zeigt, legt eine Spielmarke auf die Abbildung.

Spielvariante II: Der Spieler, der den Gegenstand auf der Thementafel richtig zeigt, legt eine Spielmarke auf die Abbildung. Benennt der Spieler ebenfalls den abgebildeten Gegenstand, kann er eine weitere Spielmarke auf die Abbildung legen.

Sprachliche Zielsetzung: Wortverständnis: Nomen, Adjektive, einfache Fragesätze

Sprachliche Äußerungen,

Satzmuster: Wo ist die Banane? Die Banane.
Wo ist die Orange? Die Orange.

oder

Wer hat einen Apfel? Ein Apfel.
Wer hat eine Birne? Eine Birne.

22 Richtig oder falsch?

Aufgabenstellung: *Ist der Gegenstand wirklich so?*

Spielart: Ratespiel

Anzahl Mitspieler: 2–4 Spieler

Spieldauer: 10–15 Minuten

Material: 12–48 Kärtchen aus
1–4 Themenbereichen
Spielmarken
Spielplan

Thementafel: 1–20

Spielvorbereitung: Die Spielmarken werden an die Mitspieler verteilt.
Die Kärtchen bleiben verdeckt vor ihnen auf dem Tisch liegen.

Spieldurchführung: Ein Spieler deckt ein Kärtchen auf und bildet einen sinnvollen oder unsinnigen Satz mit korrekter Syntax. Die Mitspieler entscheiden, ob der Satz wahr oder falsch ist. Jeder Spieler legt eine Spielmarke mit der Kopfseite (richtig) oder der Blankoseite (falsch) in die Mitte. Derjenige, der den Satz richtig beurteilt hat, darf eine Spielmarke auf den Spielplan legen.

Spielende: a) Das Spiel ist beendet, wenn zu allen Kärtchen ein Satz formuliert wurde.
b) Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler 5 Spielmarken abgelegt hat.

Spielvariante I

(einfacher): Der Spieler formuliert einen inhaltlich wahren oder falschen Satz zu einem Kärtchen seiner Wahl. Die Mitspieler beurteilen, ob er wahr oder falsch ist.

Spielvariante II: Die Spieler rufen *richtig* oder *falsch* und legen bei richtiger Beurteilung eine Spielmarke auf das Spielfeld.

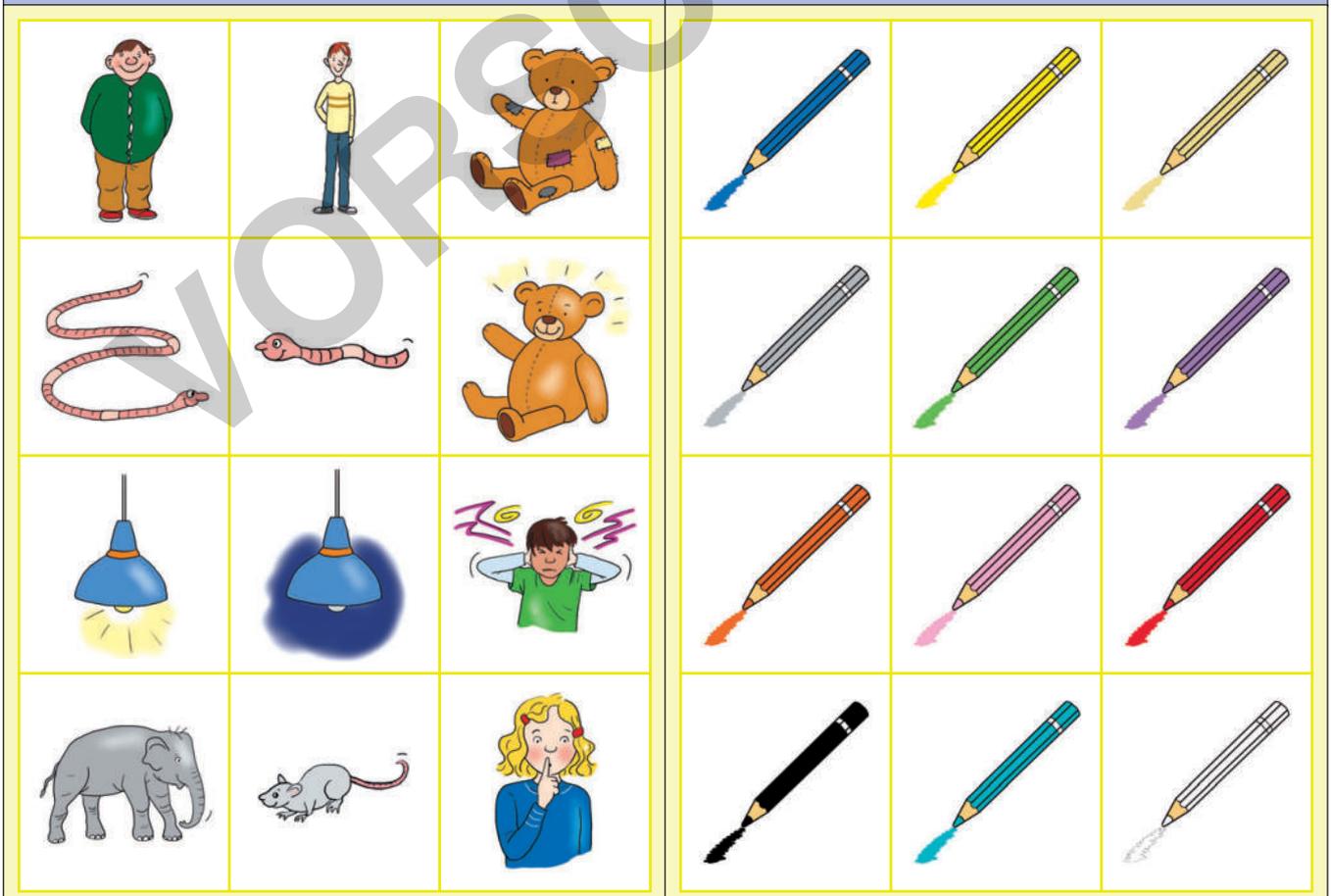
Sprachliche Zielsetzung: Sprachverständnis, Sprachproduktion, Beurteilung von Aussagen

Sprachliche Äußerungen,

Satzmuster: Richtig oder falsch?
Der Hammer liegt im Bett.
Die Kuh gibt Milch.
Das Mädchen malt im Auto.
Der Mann schläft.

4. Übersicht über die Thementafeln (Bildertafeln)





5. Übersicht über das Wortmaterial der Wimmelbilder

Wimmelbild	Begriffe zu den Suchbildern	Weitere Suchbegriffe*
<p>1. Bad</p> 	<p>Badezimmer: die Badewanne die Bürste die Dusche der Föhn das Handtuch die Seife der Spiegel die Toilette das Toilettenpapier das Waschbecken die Zahnbürste die Zahnpasta</p>	<p>ausziehen das Fenster die Gardine kämmen der Mond der Schlafanzug der Schrank der Waschlappen der Wasserhahn Zähne putzen</p>
<p>2. Kinderzimmer</p> 	<p>Kinderzimmer: das Auto die Autorennbahn der Ball das Bett das Bilderbuch das Kind die Malstifte die Puppe das Puppenhaus das Regal der Schrank der Teddy</p>	<p>bauen das Bild (Katze) lesen malen puzzeln schlafen spielen tanzen der Tisch</p>
<p>3. Küche</p> 	<p>Küche: der Backofen der Esstisch der Herd der Kochlöffel der Kühlschrank der Mixer das Radio die Spüle der Stuhl der Schrank der Topflappen die Uhr</p>	<p>Besteck/Geschirr: die Flasche die Gabel das Glas das Messer die Pfanne die Schüssel das Sieb die Tasse der Teelöffel der Teller</p>