

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4
Ich und meine Familie	5
In der Schule	8
Im Haus	12
Berufe	16
Im Tierpark	20
Mathematik	24
Die Uhrzeiten	27
Im Lebensmittelgeschäft	31
Im Kaufhaus	35
Verben	39
Adjektive	43
Deutschland	47
Denk mal fix 1 – Oberbegriffe	51
Denk mal fix 2 – „Etwas ...“	54
Die Schnecke weiß alles	57
Blankovorlagen	60
Spielfiguren selbst machen	68
Bildquellen	69

VORWORT

„Können wir jetzt spielen?“ Welche DaZ-Lehrkraft kennt diese Frage nicht?

Nach Stunden Grammatik- und Wortschatztraining lässt die Konzentration der Schülerinnen und Schüler nach. Da bietet sich eine lockere, spielerische Variante des Unterrichts geradezu an. Zu diesem Zweck haben wir einige, dem DaZ-Grundwortschatz angepasste, Brettspiele vorbereitet.

Gespielt wird üblicherweise in Gruppen von zwei bis vier Schülerinnen und Schülern je Spielbrett. Spielen gleichzeitig mehrere Gruppen und die Lehrkraft kann nicht alle Aktivitäten und Antworten gleichzeitig überwachen, dann empfehlen wir, in jeder Spielgruppe das sprachlich stärkste Kind als Gruppenleiterin bzw. -leiter („Teamchefin/Teamchef“) zu benennen. Dieses Kind prüft, ob regelkonform gespielt wird und ob die Antworten während des Spiels richtig sind.

Wir raten dazu, die Spielfläche auf DIN-A3-Format zu vergrößern und eventuell zu laminieren. Dadurch kann man die Brettspiele über längere Zeit verwenden.

Zu jedem Spiel haben wir ein Übungsblatt entworfen, damit sich die Kinder auf das Spiel vorbereiten können. Die darin vorkommenden Wörter sind aber nur als Vorschläge zu verstehen. Selbstverständlich sollten in erster Linie alle im Unterricht geübten Wörter verwendet werden.

Weiterhin gehört zu jedem Spiel ein Blatt mit den Spielregeln. Auch hier besteht die Möglichkeit, die vorgefertigten Spielregeln durch eigene Vorschriften zu ändern oder ganz zu ersetzen.

Das Spiel „Die Schnecke weiß alles“ ist themenunabhängig gestaltet und lässt sich an jedes gewünschte Thema anpassen.

Für die Realisierung weiterer Ideen fügen wir dem Band auch zwei leere Spielpläne hinzu, um den Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, eigene Themenbereiche auszusuchen und zu diesen Themen nach individuellen, selbst erstellten Regeln zu spielen.

Viel Spaß beim Spielen!

Barbara Jaglarz und *Georg Bemmerlein*

Wortschatztraining

Beantworte folgende Fragen und schreibe deine Antworten daneben:

1. Wie heißt du? _____
2. Wo kommst du her? _____
3. Wie alt bist du? _____
4. Wo wohnst du? _____
5. Wie ist deine Telefonnummer? _____
6. Wie heißt deine Mutter? _____
7. Wie heißt dein Vater? _____
8. Was ist deine Mutter von Beruf? _____
9. Was ist dein Vater von Beruf? _____
10. Hast du Geschwister? _____
11. Was sind deine Hobbys? _____
12. Was isst du gern? _____
13. Welche Farbe magst du am liebsten? _____
14. Welche Musik hörst du gern? _____
15. Fährst du gern Fahrrad? _____
16. Hast du einen Computer? _____
17. Welche Schule besuchst du? _____
18. Wie heißt dein/-e Klassenlehrer/-in? _____
19. Was ist deine Lieblingsfarbe? _____
20. Welche Sportart magst du? _____
21. Was machst du am Wochenende gern? _____
22. Was machst du in den Ferien gern? _____

ICH UND MEINE FAMILIE

Würfelspiel

Thema: Ich und meine Familie

Material: auf DIN A3 kopiertes Spielfeld, Spielfiguren (oder Steinchen, Knöpfe o. Ä.), ein Würfel

Spielregeln:

Start: Das Spiel beginnt am **Start**. Wer unter den Spielenden bei der ersten Würfelrunde die höchste Zahl erreicht, fängt an. Die Mitspielenden würfeln im Uhrzeigersinn je einmal und gehen so viele Felder vorwärts, wie sie Augen gewürfelt haben.

Felder: In jedem Feld ist eine Frage aus dem Themenbereich „Ich und meine Familie“ eingetragen. Wer dort stehen bleibt, muss die Frage mit einem Satz beantworten, zum Beispiel: „Wie heißt du?“ – „Ich heiße Alina.“ Kann der/die Spielende innerhalb einer angemessenen Zeit keinen Satz bilden oder nur ein Wort nennen, muss sie/er stehen bleiben. (Man kann auch feste Zeiten ausmachen, z. B. zehn Sekunden.)

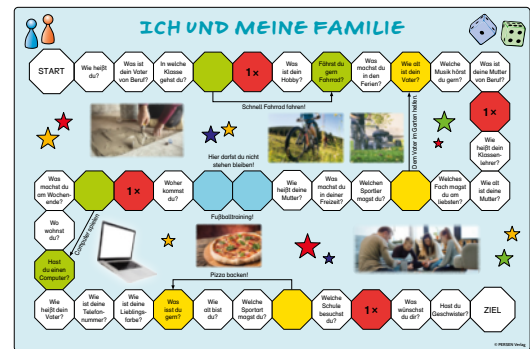
Rotes Feld: Erwürfelt die/der Spielende ein **rotes Feld**, muss sie/er in der Würfelrunde aussetzen. Wenn zufällig alle Spielenden aussetzen müssen, haben alle Glück und spielen weiter.

Blaue Felder: Die/Der Spielende muss vor **blauen Feldern** eine Zahl würfeln, die groß genug ist, um den blauen Bereich zu überspringen. Ist die Zahl zu klein, muss sie/er stehen bleiben.

Vor/Zurück: Wenn man auf **grüne** oder **gelbe Felder** gerät und vorwärts- oder zurückgeht, ist dies durch Pfeile angezeigt.

Ziel: Gewonnen hat die Person, die als Erstes am **Ziel** ankommt. Wenn man so lange würfeln muss, bis man das Zielfeld erwürfelt hat, wird das Spiel noch spannender.

Spielvariante: Die erwürfelten Fragen müssen in ganzen Sätzen beantwortet werden.



Farben in den Feldern und ihre Bedeutung:



= Hier darfst du nicht stehen bleiben, bis du eine größere Zahl zum Überspringen gewürfelt hast.



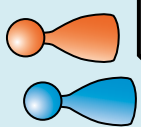
= das Spiel aussetzen (so oft, wie angegeben ist)



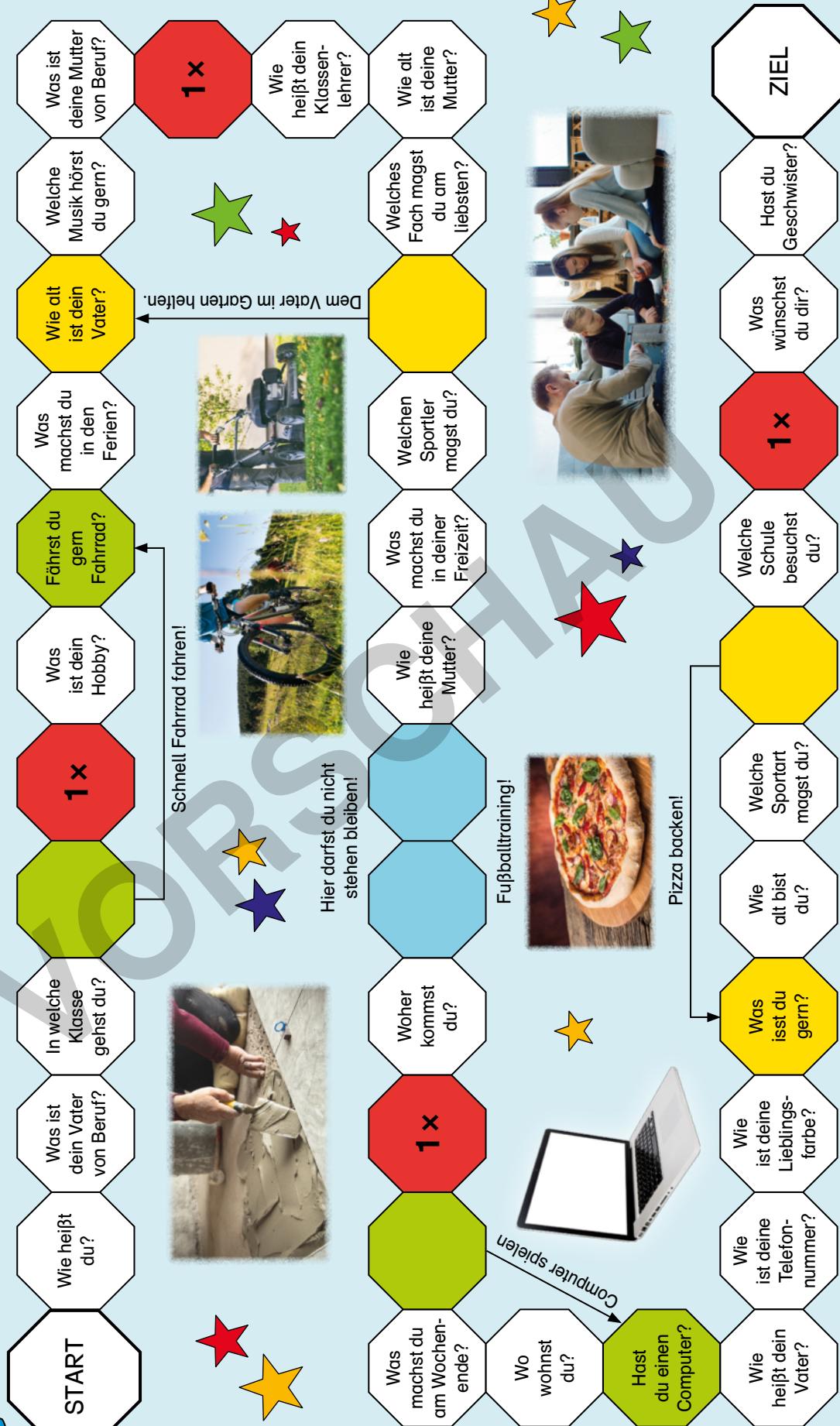
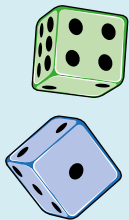
= vor



= zurück



ICH UND MEINE FAMILIE



Wortschatztraining: Menschen, Räume und Gegenstände in der Schule

Schreibe je zwei weitere Wörter (Substantive) mit den vorgegebenen Buchstaben:

- A – die Aula, _____, _____
- B – das Buch, _____, _____
- C – der Computer, _____, _____
- D – das Deutschheft, _____, _____
- E – der Erdkundelehrer, _____, _____
- F – der Fahrstuhl, _____, _____
- G – das Geodreieck, _____, _____
- H – der Hausmeister, _____, _____
- I – die Informatiklehrerin, _____, _____
- J – der Junge, _____, _____
- K – das Klavier, _____, _____
- L – die Lampe, _____, _____
- M – der Musikraum, _____, _____
- N – das Notenheft, _____, _____
- O – der Overheadprojektor, _____, _____
- P – die Physiklehrerin, _____, _____
- R – der Radiergummi, _____, _____
- S – die Sporthalle, _____, _____
- T – die Tasche, _____, _____
- U – der Uhkleber, _____, _____
- V – das Vokalbelheft, _____, _____
- W – das Waschbecken, _____, _____
- Z – der Zeichenblock, _____, _____

Spickzettel

..... hier knicken!

Knicke das Blatt um und schreibe zuerst allein:

die Hausaufgabe, der Notausgang, die Jacke, die Namensliste, der Malkasten, die Decke, der Vertretungsplan, der Elternbrief, das Obergeschoss, die Computermouse, der Zirkel, der Klassenraum, der Stundenplan, der Vokabeltest, das iPad®, der Fahrstuhl, die Rektorin, das Arbeitsblatt, der Filzstift, die Toilette, die Gitarre, der Ordner, das Lehrerzimmer, der Papierkorb, der Unterricht, die Wand, die Brotdose, der Geschichtsunterricht, der Atlas, die Sekretärin, die Uhr, der Kugelschreiber, der Chemielehrer, das Heft, der Bleistift, das Pult, das Lineal, die Tastatur, das Wörterbuch, das Mäppchen, die Deutschlehrerin, das Schulbuch, die Tafel, die Jalousie, das Zeugnis, das Religionsbuch

Würfelspiel

Thema: Menschen, Räume und Gegenstände in der Schule

Material: auf DIN A3 kopiertes Spielfeld, Spielfiguren (oder Steinchen, Knöpfe o. Ä.), ein Würfel

Spielregeln:

Start: Das Spiel beginnt am **Start**. Wer unter den Spielenden bei der ersten Würfelrunde die höchste Zahl erreicht, fängt an. Die Mitspielenden würfeln im Uhrzeigersinn je einmal und gehen so viele Felder vorwärts, wie sie Augen gewürfelt haben.

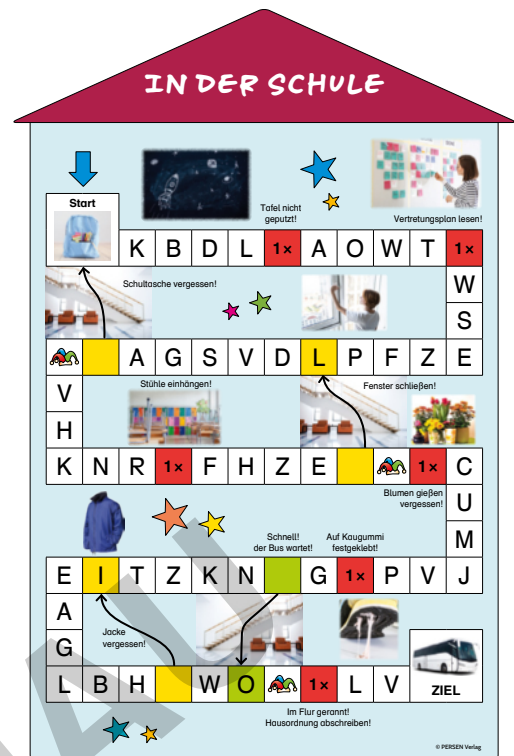
Felder: In jedem Feld ist ein Buchstabe eingetragen. Wer dort stehen bleibt, muss ein Wort aus dem Themenbereich „Menschen, Räume und Gegenstände in der Schule“ sagen, das mit dem erwürfelten Buchstaben beginnt, zum Beispiel „M“ – der **M**athematiklehrer, der **M**usikraum oder der **M**alkasten. Kann die/der Spielende innerhalb einer angemessenen Zeit kein Wort nennen oder nur ein falsches, muss sie/er stehen bleiben. (Man kann auch feste Zeiten ausmachen, z. B. zehn Sekunden.)

Joker: Bleibt die/der Spielende auf dem **Joker** (Jokersymbol) stehen, darf sie/er selbst den Buchstaben aussuchen, mit dem das Wort beginnt. Das Jokersymbol ersetzt jeden beliebigen Buchstaben.

Rotes Feld: Erwürfelt die/der Spielende ein **rotes Feld**, muss sie/er ein richtiges Wort aus dem Wortfeld „Schule“ sagen. Sie/Er muss aber dann in der Würfelrunde einmal aussetzen. Nennt sie/er kein richtiges Wort, muss sie/er auf dem Ausgangsfeld stehen bleiben. Wenn zufällig alle Spielenden aussetzen müssen, haben alle Glück und spielen weiter.

Vor/Zurück: Wenn man auf **grüne** oder **gelbe Felder** gerät und vorwärts- oder zurückgeht, ist dies durch Pfeile angezeigt.

Ziel: Gewonnen hat die Person, die als Erstes am **Ziel** ankommt. Wenn man so lange würfeln muss, bis man das Zielfeld erwürfelt hat, wird das Spiel noch spannender.



DIE SCHNECKE WEIß ALLES

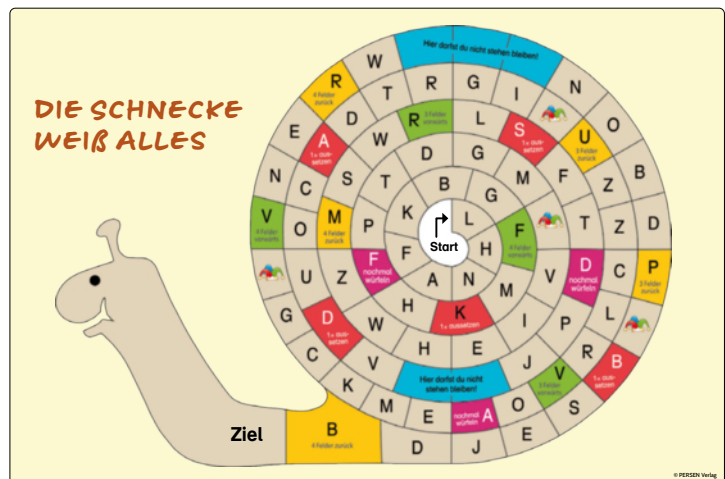
Würfelspiel

Thema: Den Themenbereich legt die Lehrkraft fest.

Material: auf DIN A3 kopiertes Spielfeld, Spielfiguren (oder Steinchen, Knöpfe o. Ä.), ein Würfel

Spielregeln:

- Start:** Das Spiel beginnt am **Start**. Wer unter den Spielenden bei der ersten Würfelrunde die höchste Zahl erreicht, fängt an. Die Mitspielenden würfeln im Uhrzeigersinn je einmal und gehen so viele Felder vorwärts, wie sie Augen gewürfelt haben.
- Felder:** In jedem Feld ist ein Buchstabe eingetragen. Wer dort stehen bleibt, muss ein Wort aus dem Themenbereich sagen, den die Lehrkraft festgelegt hat, und das mit dem erwürfelten Buchstaben beginnt, zum Beispiel „M“ – der **Mixer**, der **Mülleimer** oder die **Mikrowelle** beim Themenbereich „Haus“. Kann die/der Spielende innerhalb einer angemessenen Zeit kein Wort nennen oder nur ein falsches, muss sie/er stehen bleiben. (Man kann auch feste Zeiten ausmachen, z. B. zehn Sekunden.)
- Joker:** Bleibt die/der Spielende auf dem **Joker** (Jokersymbol) stehen, darf sie/er selbst den Buchstaben aussuchen, mit dem das Wort beginnt. Das Jokersymbol ersetzt jeden beliebigen Buchstaben.
- Rotes Feld:** Erwürfelt die/der Spielende ein **rotes Feld**, muss sie/er ein richtiges Wort sagen. Sie/Er muss aber dann in der Würfelrunde einmal aussetzen. Nennt sie/er kein richtiges Wort, muss sie/er auf dem Ausgangsfeld stehen bleiben. Wenn zufällig alle Spielenden aussetzen müssen, haben alle Glück und spielen weiter.
- Blaues Feld:** Die/Der Spielende muss vor **blauen Feldern** eine Zahl würfeln, die groß genug ist, um den blauen Bereich zu überspringen. Ist die Zahl zu klein, muss sie/er vorher stehen bleiben.
- Vor/Zurück:** Wenn man auf **grüne** oder **gelbe** Felder gerät und vorwärts- oder zurückgeht, ist dies durch Pfeile angezeigt.
- Ziel:** Gewonnen hat die Person, die als Erster am **Ziel** ankommt. Wenn man so lange würfeln muss, bis man das Zielfeld erwürfelt hat, wird das Spiel noch spannender.









DIE SCHNECKE WEIß ALLES

Einige von vielen Spielvarianten:

- Spielvariante 1:** Mit den erwürfelten Buchstaben auf dem Spielfeld werden Substantive aus dem Themenbereich, den die Lehrkraft festlegt, mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben genannt (z. B. „H“ – der **H**erd beim Themenbereich „Haus“). Es kann auch ein Buchstabe aus der Wortmitte gefordert werden (z. B. „H“ –Vor**h**ang).
- Spielvariante 2:** Der erwürfelte Buchstabe bildet den Anfangsbuchstaben eines Verbs, das genannt werden muss („G“ – **g**ehen).
- Spielvariante 3:** Der erwürfelte Buchstabe bildet den Anfangsbuchstaben eines Adjektivs, das genannt werden muss („H“ – **h**eiß).

Farben in den Feldern und ihre Bedeutung:

-  = Nochmal würfeln.
-  = Hier darfst du nicht stehen bleiben, bis du eine größere Zahl zum Überspringen gewürfelt hast.
-  = das Spiel einmal aussetzen
-  = vor
-  = zurück
-  = Der Joker ersetzt jeden Buchstaben. Man darf ihn sich selbst aussuchen.

VORSCHAU

DIE SCHNECKE WEIß ALLES

