Nina Wilkening

80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung

Für Plenum, Kleingruppe und Freiarbeit

DIGITALES ZUSATZMATERIAL

Nina Wilkening

80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung

Für Plenum, Kleingruppe und Freiarbeit

Verlag an der Ruhr

Impressum

Titel
80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung *(aktualisierte Neuauflage)*
Für Plenum, Kleingruppe und Freiarbeit – mit umfangreichem Download-Material

Autorin
Nina Wilkening

Umschlagmotiv
Igel und Blumen: © Afanasia – Shutterstock.com

Illustrationen im Innenteil
Igel: © Afanasia – Shutterstock.com, ansonsten siehe © am Bild

Druck
Heenemann GmbH & Co. KG, Berlin, DE

Verlag an der Ruhr
Mülheim an der Ruhr
www.verlagruhr.de

Geeignet für Kinder ab 6 Jahre

Urheberrechtlicher Hinweis

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen oder außerhalb dieser Bedingungen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für Schüler*innen der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Die dazu notwendigen Informationen (Buchtitel, Verlag und Autorin) haben wir für Sie als Service bereits mit eingedruckt. Diese Angaben dürfen weder verändert noch entfernt werden. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien (auch von Ihnen veränderte) an Kolleg*innen, Eltern oder Schüler*innen anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet.
Editierbare Vorlagen dürfen bearbeitet, gespeichert und für Schüler*innen der eigenen Klasse/des eigenen Kurses vervielfältigt werden.
Der Verlag untersagt ausdrücklich das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Kein Verleih. Keine gewerbliche Nutzung.

Näheres zu unseren Lizenzbedingungen können Sie unter *www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen/* nachlesen.
Bitte beachten Sie zusätzlich die Informationen unter *www.schulbuchkopie.de*.

© 2025, Verlag an der Ruhr GmbH,
Wilhelmstr. 20, 45468 Mülheim an der Ruhr, E-Mail: info@verlagruhr.de
ISBN 978-3-8346-6761-8

(Dies ist eine aktualisierte Neuauflage des Titels „80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung", 2013, ISBN 978-3-8346-2310-2)

PEFC
PEFC/04-31-1156

PEFC-zertifiziert
Dieses Produkt stammt aus nachhaltig bewirtschafteten Wäldern
www.pefc.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 5

Spiele zu bestimmten Themen

Spiele zu bestimmten inhaltlichen Themen 8

1 Streich es durch! 9
2 Ja, bitte! – Nein, danke! 10
3 Wie bitte? 11
4 Gefühle-Domino 12
5 Wettervorhersage 13

Spiele zum Umgang mit Adjektiven 14

6 Würfel-Kunstwerke 15
7 Was gehört zusammen? 16
8 Fühlmemo 17
9 Mein rechter, rechter Platz ist leer 18
10 Gegensatz-Schlange 19
11 Liebe, doofe Klasse 2b 20
12 Line up 21
13 Alles Lügen 22
14 Diebessuche 23

Spiele zum Umgang mit Verben . . . 24

15 Verbformen würfeln 25
16 Ich heiße … und liebe 26
17 Tarek ruft Marek 27
18 Verbformen-Puzzle 28
19 Pantomime 29
20 Vorsilben-Scheibenpuzzle 30
21 Verben reimen 31

Spiele zum Umgang mit Nomen . . . 32

22 Dingsbums. 33
23 Fühl mal! 34
24 Wer bin ich?. 35
25 Einzahl-Mehrzahl-Spiel. 36
26 Partnersuche 37
27 Nomen-Kette. 38
28 Drei aus vier – Oberbegriffe. 39
29 Wer bietet mehr? 40
30 Nomen kneten 41
31 Sammelaktion 42
32 Artikel würfeln 43
33 Kronkorken-Wörter 44
34 Doppelkreis: Unbestimmter Artikel 45
35 Artikel-Schnick-schnack-schnuck 46

Spiele zum Satzbau. 47

36 Frag mich! 48
37 Gewitter-Massage 49
38 Bellt der Hund? 50
39 Fragenkette 51
40 Fragen würfeln 52

Spiele zu verschiedenen Inhalten. 53

41 Fatihs Fahrrad ist kaputt 54
42 Legediktat (Präpositionen) 55
43 Bewegungsgeschichte 56
44 Reimwörter-Memo 57
45 Zauberwörter 58
46 Nomen-Verb-Adjektiv-ABC 59
47 Alle alten Affen albern abends. 60
48 Opa sitzt abends im Tor 61
49 Zwillinge 62
50 Satzungetüme 63
51 Wortfamilientreffen 64

Teil 2

Spiele für unterschiedliche Inhalte

Spiele zur Wortschatzfestigung . . . 66

52 Buchstabensuppe 67
53 Macht nichts 68
54 Stille Post 69
55 „Dalli klick“ 70
56 Was fehlt? 71
57 Montagsmaler 72
58 Memo klatschen 73
59 Besuch im Zoo 74
60 Ich packe meinen Koffer 75
61 Das Haus vom Nikolaus 76
62 Wenn ich es nicht hätte 77

Wettspiele. 78

63 Buchstabierwettbewerb 79
64 Eckenspiel 80
65 Mannschaftskampf 81
66 Jede*r gegen jede*n. 82
67 Bingo 83

Spiele im Plenum 84

68 Blitzdenker. 85
69 Menschen-Memo 86
70 Alle Vögel fliegen hoch 87
71 Fragenball 88
72 Schneeballschlacht 89

Ideen für individuelle Spiele 90

73 Gewitterwolke. 91
74 Domino 92
75 Puzzle 93
76 Scheibenpuzzle 94
77 Memo-Varianten 95
78 Doppelkreis-Match 96
79 Lotto 97
80 Angelspiel 98

Teil 3

Kopiervorlagen

Kopiervorlagen zu den Spielen. 100

Alle Kopiervorlagen finden Sie auch als PDF- oder Word-Datei im Download.
Diese können Sie unter folgendem Link oder über das Einscannen des QR-Codes herunterladen:

Passwort:

Sollten der Link und der QR-Code ihre Gültigkeit verlieren, wenden Sie sich bitte an *digitaleslernen@verlagruhr.de*.

QR Code is registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED.

Vorwort

Dieses Buch ist für all diejenigen gedacht, die schnelle Ideen suchen, mit denen sie Kindern die deutsche Sprache auf spielerische Weise näherbringen können und die **ohne großen Aufwand** und Materialeinsatz umzusetzen sind. Inhaltlich und sprachlich wurden Themen ausgewählt, die sowohl für Lernende wichtig sind, die keine bis wenige Deutschkenntnisse haben, als auch für Lernende, die bereits über **gute Deutschkenntnisse** verfügen.

Ziel der Spielideen ist es, übendes Lernen mit spielerischen Elementen zu verbinden, sodass die Lernenden mit einer hohen **Motivation** die Aufgaben erledigen und sich durch positive Emotionen eine höhere Behaltensleistung einstellt.

Die Spielideen sind geeignet, um sie sowohl im **Förderunterricht** mit einzelnen Kindern oder Kleingruppen einzusetzen als auch im **normalen Klassenunterricht**. Sie können als **Einstieg, Energizer für zwischendurch** oder als **Abschlussspiel** in den Unterricht eingebaut und vielfältig variiert werden. Sie können im **Plenum**, in der **Kleingruppe** oder mit **Partnerkindern** gespielt werden. Einige Spielideen sind auch für die **Einzelarbeit** geeignet. Hinweise zur Gruppengröße finden Sie bei den Spielen.

Die Spiele können mit Kindern **ab der ersten Klasse** gespielt werden. Da sie sich demnach an **Nichtleser*innen bzw. Erstleser*innen**[1] richten, verzichten sie entweder ganz auf ein Schriftbild oder sind so aufgebaut, dass sie ein- oder zweisilbige Wörter enthalten, die leicht gelesen werden können. Viele Spiele können sowohl mit als auch ohne Schriftbild gespielt werden. Eine Differenzierung nach Leseleistung ist somit vielfach gegeben. Die Spiele sind **erprobt** und haben sich als hilfreich, leistungssteigernd und für die Lernenden motivierend erwiesen. Zudem finden Sie bei vielen Spielen Varianten, mit denen Sie weiter differenzieren können.

Das Buch gliedert sich in **drei Teile**: **Im ersten Teil** des Buches finden Sie Spielvorschläge, die nach **inhaltlichen oder sprachlichen Themen** geordnet sind. Wenn Sie z. B. gerade Adjektive behandeln, können Sie Spiele aus dem Kapitel „Spiele zum Umgang mit Adjektiven“ nutzen. Im Kapitel „Spiele zu bestimmten inhaltlichen Themen“ finden Sie Spiele zu Phrasen wie „Wie bitte?“ und „Ja, bitte! – Nein, danke!“, die alle kennen und beherrschen sollten.

Es folgen Kapitel zu den Wortarten Adjektiv, Verb und Nomen und zu den bestimmten und unbestimmten Artikeln. Den Abschluss des ersten Teils bildet ein Kapitel mit Spielen, mit denen Sie unterschiedliche sprachliche Inhalte üben können. Hier finden Sie auch Spiele zur Entwicklung des Sprachgefühls.

[1] *Der Verlag an der Ruhr legt großen Wert auf eine geschlechtergerechte und inklusive Sprache. Daher nutzen wir neutrale Formulierungen oder das Gendersternchen, um alle Menschen unabhängig von Geschlecht oder Geschlechtsidentität einzuschließen. In Texten für Schüler*innen finden sich aus didaktischen Gründen neutrale Begriffe bzw. Doppelformen.*

Vorwort

Im **zweiten Teil** dieses Buches finden Sie methodische **Vorschläge**, die **nicht auf einen bestimmten sprachlichen Inhalt beschränkt** sind. Sie können die Spiele mit den momentan relevanten sprachlichen Inhalten verknüpfen. Dieser Teil untergliedert sich in die Kapitel „Spiele zur Wortschatzfestigung", „Wettspiele", „Spiele im Plenum" und „Ideen für individuelle Spiele".

Im **dritten Teil** finden Sie **Materialien**, z. B. Bildkartensets zu wichtigen Themen, die gerade für Sprachanfänger*innen relevant sind. Wörterübersichten, die Sie bei den Spielen des zweiten Teils einsetzen können, ersparen Ihnen ein Zusammenstellen von Listen.

Alle **Kopiervorlagen** des dritten Teils finden Sie im **Download** als bearbeitbare Word-Datei oder als PDF. So können Sie sie teils selbst bearbeiten und auf Ihre Bedürfnisse anpassen. Alternativ können Sie die Kopiervorlagen aus dem Buch mit einem Faktor von 122 % auf DIN A4 hochkopieren. Sinnvoll ist es, die Materialien zu folieren bzw. auf Tonpapier zu kopieren. Außerdem sollten Sie Lösungsblätter kopieren, bevor Sie z. B. Puzzles in Einzelteile zerschneiden.

Einige Hinweise zum **Umgang mit Fehlern**: Durch die spielerische, positive Atmosphäre ist eine gute Basis gegeben, dass Lernende Verbesserungshinweise annehmen. Integrieren Sie, so oft wie möglich, Situationen, in denen Sie Wörter oder Sätze **vorsprechen** und die Kinder diese wiederholen. In vielen Spielideen ist dies bereits angelegt. Sie sind – wie beim Erstspracherwerb die Eltern – das **sprachliche Vorbild** der Kinder und sollten deshalb besonders darauf achten, hochdeutsch und deutlich zu sprechen und bei Nomen generell den **Artikel** zu nennen.

Ein Hauptanliegen des Buches ist, schnelle Einsatzmöglichkeiten zu liefern. Daher ist es ebenso gut für die intensive **Vorbereitung zu Hause** am Schreibtisch gedacht wie auch für Situationen, in denen es mal schnell gehen muss (z. B. in **Vertretungsstunden** oder wenn am Ende der Stunde noch Zeit übrig ist).

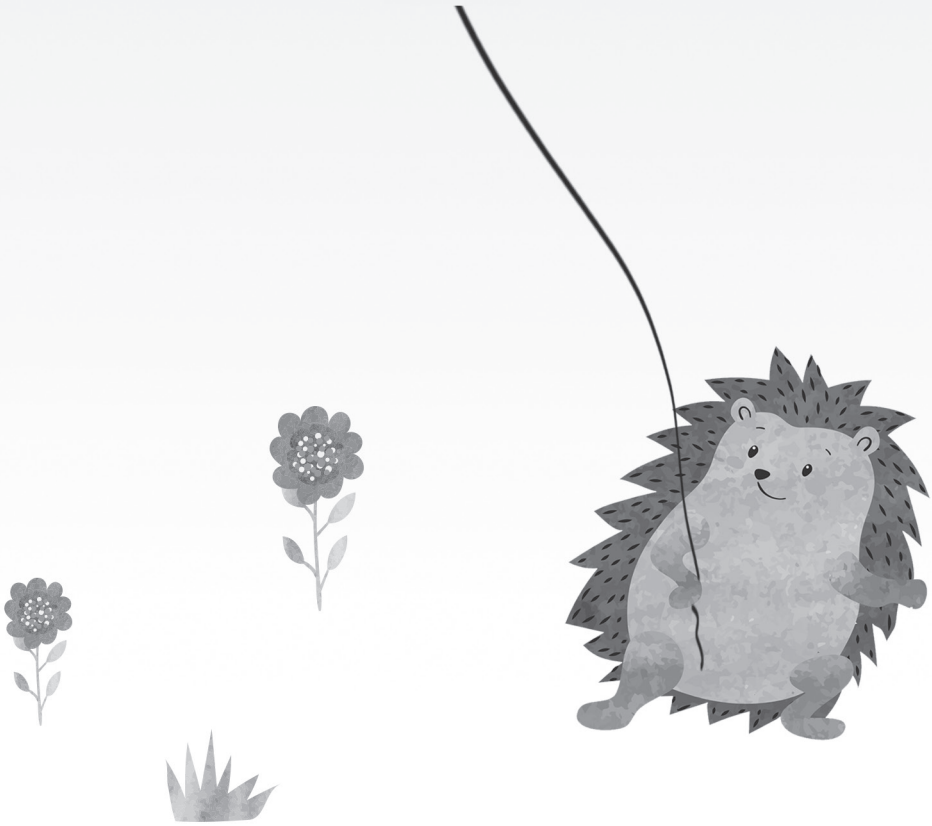
Ich wünsche Ihnen und Ihren Schüler*innen viel Spaß beim Spielen!
Nina Wilkening

Die Icons:

Dauer	Gruppengröße
Alter	Material

Teil 1

Spiele zu bestimmten Themen



Spiele zu bestimmten inhaltlichen Themen

Wenn Sie mit den Lernenden wichtige Umgangsformen thematisieren und einüben möchten, werden Sie hier fündig.

- Jeden Tag kommen die Kinder mehrmals in Situationen, in denen sie gefragt werden, ob sie etwas haben möchten, oder in denen sie selbst **nachfragen** müssen, weil sie etwas nicht verstanden haben.
  „Ja, bitte!“ und „Nein, danke!“ sowie „Wie bitte?“ statt „Hä?“ oder „Was?“ sind **Höflichkeitsfloskeln**, die die Kinder beherrschen sollten. Durch häufiges Anwenden im Spiel verinnerlichen sie diese Phrasen.
- **Gefühle** ausdrücken zu können und Gefühle anderer deuten zu können, ist sehr wichtig, um kommunizieren zu können. Welche Gefühle es gibt, lernen die Kinder beim Spielen des „Gefühle-Dominos“.
- Das **Wetter** ist ein häufiges Gesprächsthema in der Alltagskonversation. Trotzdem werden die Begriffe dafür nie explizit eingeübt. Im Spiel „Wettervorhersage“ lernen die Kinder die Begriffe kennen und prägen sie sich durch Bewegungen ein.

Streich es durch!

10–15 Minuten

ab Klasse 1

2 Kinder, Plenum

10 Gegenstände, die im Klassenzimmer vorkommen und die die Kinder nutzen (z. B. das Lineal, der Schulranzen, der Radiergummi, das Heft, die Kreide, das Buch, das Mäppchen, der Stuhl, der Anspitzer, der Magnet), 2 Stifte

Ziel des Spiels

Die Kinder festigen den Wortschatz zum Thema „Klassenzimmer".

Vorbereitung

Klappen Sie die Tafel auf. Malen Sie (für Nichtleser*innen) oder schreiben Sie (für Leser*innen) auf beide Tafelseiten jeweils dieselben zehn Gegenstände, die im Klassenzimmer gefunden werden sollen und zur Tafel gebracht werden können. Achten Sie darauf, dass es von jedem Gegenstand mindestens zwei Exemplare im Klassenzimmer gibt. Wenn Sie keine Tafel mit Außenseite haben, bereiten Sie die Listen auf Blättern vor, die Sie – zunächst verdeckt – aufhängen.

So geht's

Gehen Sie mit den Kindern vor Spielbeginn alle Gegenstände durch und stellen Sie sicher, dass die Kinder wissen, welche Gegenstände gemeint sind und wie diese heißen.
In diesem Spiel spielen zwei Kinder gegeneinander. Jedes Kind erhält einen Stift.
Geben Sie das Startkommando. Beide Kinder laufen los und versuchen, jeden Gegenstand einzeln einzusammeln. Jeder gesammelte Gegenstand wird auf den Boden vor die Tafel gelegt, das passende Wort oder Bild durchgestrichen.
Gewonnen hat das Kind, das zuerst alle Gegenstände geholt, alle Wörter bzw. Bilder durchgestrichen und am Ende alle Gegenstände richtig benannt hat.

Variante

Es können auch zwei Mannschaften gegeneinander spielen. Dazu stellen sich die Kinder einer Mannschaft hintereinander auf. Das erste Kind bekommt den Stift, holt einen Gegenstand und streicht das Wort durch. Danach übergibt es dem nächsten Kind den Stift und stellt sich hinten an.

Ja, bitte! – Nein, danke!

10–15 Minuten

Variante 1: ab Klasse 1
Variante 2: ab Klasse 2

Plenum

Kopiervorlage, S. 100/

Ziel des Spiels

Die Kinder lernen die Floskeln „Ja, bitte!“ und „Nein, danke!“ kennen und können sie situationsangemessen anwenden.

Vorbereitung

Variante 1 Keine Vorbereitungen. Schlagen Sie die Seite der Kopiervorlage auf.

Variante 2 Kopieren Sie die zum Spiel gehörende Kopiervorlage einmal und schneiden Sie die Fragestreifen aus.

So geht’s

Variante 1 Stellen Sie einem Kind die erste Frage auf der Kopiervorlage, z. B. „Antonio, möchtest du Kopfkissen mit Erdbeersoße essen?“.
Antonio antwortet mit „Ja, bitte!“ oder „Nein, danke!“.
Stellen Sie die weiteren Fragen jeweils einem anderen Kind.
Wenn Sie mit den Kindern in einem Kreis sitzen oder stehen, können Sie die Frage stellen und jedes Kind antwortet der Reihe nach.

Variante 2 Die Kinder stellen sich zum Spielen hin. Verteilen Sie alle bis auf einen Fragestreifen an die Kinder.
Stellen Sie die Frage Ihres Fragestreifens an ein Kind, z. B. „Tim, möchtest du Kopfkissen mit Erdbeersoße essen?“.
Das Kind antwortet Ihnen und stellt danach einem anderen Kind die Frage, die auf seinem Fragestreifen steht. Dann setzt es sich.
Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Fragen an stehende Kinder gestellt wurden. Man kann das Spiel beliebig weiterführen. Den Kindern fallen leicht eigene Beispiele ein.

Wie bitte?

3

10–15 Minuten

ab Klasse 1

Plenum

—

Ziel des Spiels

Die Kinder verinnerlichen, dass man „Wie bitte?“ sagt, um nachzufragen, wenn man etwas nicht verstanden hat.

So geht’s

Das Spiel ist eine Abwandlung des bekannten Spiels „Armer schwarzer Kater“.
Stellen Sie sich mit den Kindern in einen Kreis.
Wählen Sie ein Kind aus (Kind 1).

Erklären Sie die Regeln:

- Kind 1 stellt sich vor ein anderes Kind (Kind 2) und flüstert einen Satz.
- Kind 2 fragt: *„Wie bitte?“*
- Kind 1 sagt den Satz ein bisschen lauter.
- Kind 2 fragt zum zweiten Mal: *„Wie bitte?“*
- Kind 1 sagt den Satz sehr laut (ohne Kind 1 anzuschreien!).
- Kind 1 darf während des Spiels Grimassen schneiden oder lustige Sätze sagen.
- Wenn Kind 2 anfängt, zu lachen, muss es mit Kind 1 den Platz tauschen und – wie zuvor Kind 1 – zu einem anderen Kind gehen und Sätze sagen.
  Lacht Kind 2 nicht, muss Kind 1 woanders sein Glück versuchen.

Abb.: Anja Boretzki

Gefühle-Domino

10–15 Minuten

ab Klasse 2

1–2 Kinder

Dominokarten (Kopiervorlage), S. 101 /

Ziel des Spiels

Die Kinder festigen den Wortschatz zum Thema „Gefühle".

Vorbereitung

Kopieren Sie die Kopiervorlage bei Einzelarbeit für jedes Kind oder bei Partnerarbeit für jedes Zweierteam, und schneiden Sie die Karten aus.

So geht's

Das Spiel eignet sich für die Einzel- oder Partnerarbeit.
Die Karten werden auf dem Tisch verteilt, die Karte mit dem Wort „ANFANG" wird so gelegt, dass von ihr aus eine Reihe nach rechts gelegt werden kann. Das erste Kind beschreibt den Gesichtsausdruck des Smileys, benennt ihn und sucht aus den Karten die passende Karte, die angelegt werden muss. Das nächste Kind fährt so fort.
Das Spiel ist beendet, wenn die Karte mit dem Wort „ENDE" am Schluss der Reihe liegt und keine Karten übrig sind.

Tipp

Es bietet sich an, bei jedem Gesichtsausdruck zu überlegen, in welcher Situation man sich ebenso gefühlt hat.

Variante

Die Karten – mit Ausnahme der Karten mit den Wörtern „ANFANG" und „ENDE" – werden an die Kinder verteilt. Nacheinander legen sie ihre Karten ab. Wenn man mehrere hintereinanderliegende Karten hat, darf man sie auf einmal ablegen. Gewonnen hat das Kind, das als Erstes keine Karten mehr hat.

Wettervorhersage

10–15 Minuten

ab Klasse 1

Plenum

—

Ziel des Spiels

Die Kinder festigen den Wortschatz zum Thema „Wetter".

So geht's

Setzen Sie sich mit den Kindern in einen Stuhlkreis. Wählen Sie ein Kind aus, das sich als Wetterfrosch in die Mitte des Kreises stellt – sein Stuhl wird aus dem Kreis herausgenommen. Die Klasse befragt den Wetterfrosch im Chor: „Wetterfrosch, wie ist das Wetter heute?". Der Wetterfrosch hat verschiedene Antwortmöglichkeiten, auf die die Klasse reagiert:

- Wetterfrosch: *„Es ist sonnig."*
  Alle rufen erfreut: *„Ah, es ist sonnig!"*, und lehnen sich bequem im Stuhl zurück.
- Wetterfrosch: *„Es regnet."*
  Alle rufen: *„Oh, es regnet!"*, machen ein grimmiges Gesicht und ziehen die Schultern hoch.
- Wetterfrosch: *„Es schneit."*
  Alle rufen: *„Ja, es schneit!"*, und formen und werfen mit den Händen imaginäre Schneebälle.
- Wetterfrosch: *„Es gibt ein Gewitter."*
  Alle rufen: *„Oje! Es gibt ein Gewitter."* Sie trampeln mit den Füßen und klatschen einmal laut in die Hände, während sie „Bumm!" rufen.
- Wetterfrosch: *„Es gibt ein Unwetter."*
  Alle stehen von ihren Plätzen auf und suchen sich einen anderen Platz.
  Der Wetterfrosch versucht ebenfalls, einen Platz zu bekommen.
  Das Kind, das übrig bleibt, ist der nächste Wetterfrosch.

Variante

Sie können auch die Vergangenheits- und Zukunftsformen üben, indem Sie mit der Klasse fragen: *„Wetterfrosch, wie war das Wetter gestern?"* oder *„Wetterfrosch, wie wird das Wetter morgen sein?"*.

Spiele zum Umgang mit Adjektiven

- **Adjektive** ermöglichen es, Menschen und Dinge **konkret zu beschreiben** und sie damit von anderen zu unterscheiden. Die Unterscheidung kann z. B. durch **Nuancen** (bei Farben), durch **Gegensätzlichkeit** oder durch Steigerung gekennzeichnet sein.
- Wenn einem – im wahrsten Sinne des Wortes – die Worte (Nomen) fehlen, hat man immer noch die Möglichkeit, durch Umschreibung mit Adjektiven auszudrücken, was man sagen möchte, bzw. nach dem passenden Begriff zu fragen. Adjektive spielen daher eine zentrale Rolle in der Sprache.
- Die **Bandbreite** der Adjektive, die jede*r Lernende kennen sollte, ist groß: Hierzu zählen unter anderem Farbadjektive, Adjektive zur Beschreibung von körperlichen Merkmalen, sinnlich erfahrbare Adjektive (z. B. spitz, glatt), Gegensatzpaare.
- Bei den folgenden Spielideen finden Sie Anknüpfungspunkte an bekannte Spiele aus dem Kindergarten („Mein rechter, rechter Platz ist leer"), Möglichkeiten zum sinnlichen Erfahren („Fühl-Memo"), Bewegungsspiele („Line up"), Spiele für die Einzel- und Partnerarbeit („Gegensatz-Schlange") und Spiele, die im Plenum gespielt werden („Liebe, doofe Klasse 2b").

Würfel-Kunstwerke

6

10–15 Minuten

ab Klasse 1

3–4 Kinder

- 1 Kopiervorlage pro Kind, S. 102 /
- je 1 Stift in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau, Schwarz, Braun pro Kind
- 1 Würfel pro Gruppe

Ziel des Spiels

Die Kinder festigen den Wortschatz zum Thema „Farben".

Vorbereitung

Kopieren Sie die Kopiervorlage für jedes Kind einmal.

So geht's

Erklären Sie den Kindern die Spielregeln.
Jedes Kind hat eine Kopiervorlage vor sich liegen. Das erste Kind würfelt. Oben auf der Kopiervorlage sind die Würfelaugen den Farben zugeordnet. Hat das Kind z. B. eine „1" gewürfelt, sucht es einen Bildteil, dessen natürliche Farbe „blau" ist (z. B. der See), und malt ihn an. Danach würfelt das zweite Kind und verfährt ebenso. Würfelt ein Kind eine Zahl, der eine Farbe zugeordnet ist, die es nicht mehr braucht, darf es in dieser Runde keinen Bildteil anmalen. Gewonnen hat, wer zuerst sein komplettes Bild angemalt hat.
Zum Teil gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie Dinge angemalt werden können (z. B. kann die Katze schwarz oder braun sein). Hier sollten die Kinder frei entscheiden dürfen.

Tipps

- Können die Kinder die Farbwörter noch nicht lesen, schreiben Sie die Farbwörter an die Tafel/das interaktive Whiteboard, und malen Sie sie in der entsprechenden Farbe an. Lassen Sie die Kinder ebenso auf ihrem Blatt verfahren.
- Während ein Kind malt, kann das nächste schon würfeln.

Was gehört zusammen?

5–45 Minuten

ab Klasse 1

Plenum, Einzelförderung/
Kleingruppenförderung

verschiedene Gegenstände,
die sich gruppieren lassen (s. Vorbereitung)

Ziel des Spiels

Die Kinder lernen bestimmte Adjektive (z. B. zur Bezeichnung von Farbe, Größe) in ihrer Bedeutung kennen. Sie lernen, Gegenstände zu gruppieren. Sie formulieren einfache Sätze.

Vorbereitung

Stellen Sie verschiedene Dinge zusammen, die sich gruppieren lassen, z. B. …

- nach **Farben** (rote, blaue, grüne, gelbe Dinge).
- nach ihrer **Größe** (kleine und große Dinge).
- nach ihrem **Gewicht** (schwere und leichte Dinge).
- nach **Geschmack** (süße und saure Lebensmittel) – auf Allergien achten!
- nach ihrer **Form** (runde, eckige Dinge; Dreiecke, Vierecke, Kreise).
- nach ihrer **Konsistenz** (weiche und harte Dinge).

Die Anzahl der Gegenstände hängt davon ab, wie lange Sie sich mit dieser Aufgabe beschäftigen und wie viele Eigenschaften Sie bestimmen lassen wollen.

So geht's

Legen Sie die Gegenstände auf den Tisch. Lassen Sie die Kinder die Gegenstände von sich aus gruppieren oder geben Sie ein Kriterium vor (z. B. *„Sortiere die Gegenstände nach Farben."* oder *„Suche alle roten Gegenstände heraus."*). Wenn alle Gegenstände sortiert sind, nehmen Sie sich die Gegenstände einzeln vor, sprechen sie den Kindern vor und lassen sie wiederholen: *„Der Ball ist rot – ein roter Ball."* Wenn Sie mit dem Plenum arbeiten, lassen Sie die Kinder im Chor wiederholen; arbeiten Sie in der Kleingruppe, sollten die Kinder nacheinander den Satz sagen.

Variante

Sagen Sie den Kindern: *„Wir sind heute Detektivinnen und Detektive und suchen etwas Hartes/Weiches/Blaues …"* Die Kinder entdecken Dinge in ihrer Umgebung.

Fühl-Memo

- 10–15 Minuten
- ab Klasse 1
- kleine Lerngruppe/Einzelförderung
- 16 Innenschachteln von Streichholzschachteln; Materialien, die sich unterschiedlich anfühlen, jeweils in doppelter Ausführung (z. B. Watte, Schleifpapier, Zahnstocher, eckiges Kartonstück, Perle, Büroklammer, Wellpappe)

Ziel des Spiels

Die Kinder „erfühlen", was einzelne Adjektive bedeuten.

Vorbereitung

Stellen Sie ein Fühlmemo her: Kleben Sie in jeweils zwei Innenschachteln der Streichholzschachteln das gleiche Material.

So geht's

Legen Sie alle Innenschachteln mit der Öffnung nach unten auf den Tisch wie bei einem „normalen" Memo-Spiel.
Beginnen Sie, indem Sie nacheinander zwei Schachteln anheben, ohne sie umzudrehen. Fühlen Sie, was darunter ist. Beschreiben Sie, wie sich das Material anfühlt (z. B. *„Das fühlt sich weich an"*).
Haben Sie ein Paar gefunden, drehen Sie die Innenschachteln zum Beweis um. Stimmt Ihre Vermutung, dürfen Sie das Paar behalten und sind noch einmal dran. Ansonsten ist ein Kind dran.
Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Innenschachteln mehr auf dem Tisch liegen. Gewonnen hat, wer die meisten Schachteln gesammelt hat.

Mein rechter, rechter Platz ist leer

9

10–15 Minuten

ab Klasse 1

Plenum

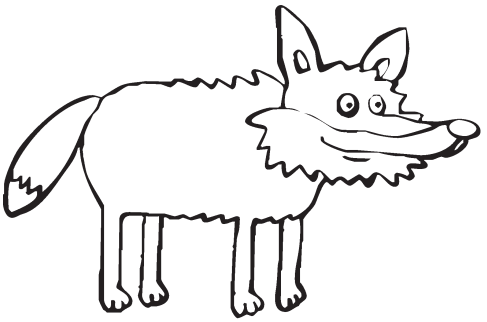
—

Ziel des Spiels

Die Kinder verstehen die Bedeutung von Adjektiven, erweitern ihren Wortschatz und wenden die Adjektive richtig an.

So geht's

Spielen Sie mit den Kindern das bekannte Spiel „Mein rechter, rechter Platz ist leer" in einer Variante mit Adjektiven für Tiere: Setzen Sie sich mit den Kindern in einen Kreis. Neben Ihnen muss rechts ein Stuhl leer oder eine Lücke sein.
Fragen Sie die Kinder, welche Tiere sie kennen und mit welchen Adjektiven sie diese verbinden (z. B. langsame Schnecke, dicker Elefant, große Giraffe, schlauer Fuchs).
Ab Klasse 2 können Sie dies auch an der Tafel/am interaktiven Whiteboard verschriftlichen. Ideal ist es, wenn sich die Adjektive gut durch Bewegungen, Gestik und Mimik darstellen lassen.
Sagen Sie: *„Mein rechter, rechter Platz ist leer. Ich wünsche mir den Yusuf her."*
Yusuf fragt: *„Als was soll ich kommen?"* Sie antworten: *„Komme als die langsame Schnecke/der schlaue Fuchs/…"* Betonen Sie dabei den Artikel und das Adjektiv.
Nun macht Yusufs Nachbarkind weiter, neben dem der rechte Platz leer geworden ist.



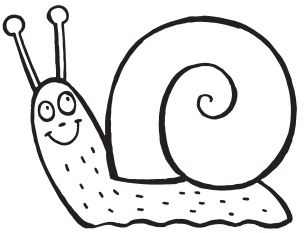


Abb.: Anja Boretzki

Gegensatz-Schlange

10

10–15 Minuten

ab Klasse 2

1–2 Kinder

Karten (Kopiervorlage), S. 103 /

Ziel des Spiels

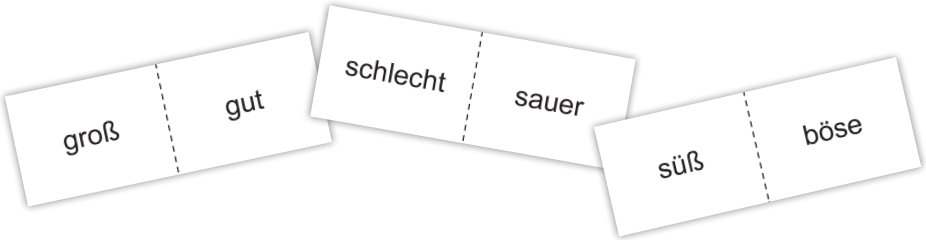
Die Kinder festigen ihr Wissen über Gegensatzpaare.

Vorbereitung

Kopieren Sie die Kopiervorlage bei Einzelarbeit für jedes Kind oder bei Partnerarbeit für jedes Zweierteam, und schneiden Sie die Karten an den gestrichelten Linien aus.

So geht's

Das Spiel kann in Einzel- oder Partnerarbeit gespielt werden. Es kann auch Teil eines Wochenplanes oder Freiarbeitsmaterial sein.
Die Karten werden gemischt mit der Schriftseite nach oben auf den Tisch gelegt.
Die Karte mit dem Wort „ANFANG" bildet die erste Karte in einer Reihe, die Karte mit dem Wort „ENDE" die letzte.
Die Karten müssen nun passend in die Reihe gelegt werden, wobei das zweite Wort der ersten Karte mit dem ersten Wort der zweiten Karte ein Gegensatzpaar bildet („alt" – „jung"). Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten richtig in der Reihe liegen.



80 schnelle Spiele für Wortschatz, Satzbau und Grammatik – für alle Lernniveaus!

Sprachförderung kann so einfach sein! Diese **80 abwechslungsreichen Spiele** unterstützen Kinder ab Klasse 1 dabei, die deutsche Sprache spielerisch zu entdecken – sowohl im **Regelunterricht** als auch in der **Sprachförderung** und im **DaZ-Unterricht**.

Das erwartet Sie in diesem Praxisbuch:

- **Sofort einsatzbereite Spielideen** – ohne großen Vorbereitungsaufwand
- **Vielfältige Themen** – Wortschatz, Wortarten, Artikel, Satzbau u. v. m.
- **Für alle Lernniveaus** – geeignet für **Nichtlesende und Erstlesende**
- **Für alle Lernformate** – Einzel-, Partner-, Kleingruppen- und Plenumarbeit
- **Flexibel anpassbar** – mit bearbeitbaren Vorlagen, Wörterlisten und Bildkarten im Download

Ob „Gefühle-Domino", „Verbformen-Puzzle" oder „Einzahl-Mehrzahl-Spiel" – mit diesen Spielen lernen Kinder ganz nebenbei und mit viel Freude!

DIGITALES ZUSATZMATERIAL

Im Download befinden sich:

- 11 PDF-Dateien (Bildkarten, Memo- & Domino-Spiele u. v. m.)
- 26 Word-Dateien (passende bearbeitbare Kopiervorlagen zu den Spielen)

9 783834 667618

www.verlagruhr.de

Verlag an der Ruhr

Für Kinder ab 6 Jahre