



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Wortschatzarbeit mit einfachen Lernspielen*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



<b>Einleitung</b> .....	4
<b>Konzeption</b> .....	5
Aufbau des Buches.....	5
Hinweise zu den Lernspielen .....	5
<b>Material</b> .....	6
Artikelkarten .....	6
Spielanleitungen.....	7
<b>Teil 1</b> .....	10
Spielplan Rätsel.....	10
Lernspiele zum Wortfeld „Körper“.....	11
Lernspiele zum Wortfeld „Kleidung und Schmuck“ .....	23
Lernspiele zum Wortfeld „Tiere“ .....	35
Lernspiele zum Wortfeld „Verkehr“ .....	48
Lernspiele zum Wortfeld „Wohnen“ .....	60
<b>Teil 2</b> .....	71
Spielanleitungen.....	71
Lernspiele zur Kategorienbildung .....	73
Wortlisten zu den Erzählbildern.....	82
Wortlisten zu den einzelnen Wortfeldern .....	85
<b>Literaturangaben</b> .....	88

„Kommunikation bedeutet Austausch und Teilhabe... Wer seine Sprachfähigkeit nicht voll entwickeln kann oder verliert, ist gefährdet, ausgeschlossen zu werden.“ (Deutscher Bundesverband für Logopädie e. V).

Verfolgt man jedoch u. a. die Berichte über Schuleingangsuntersuchungen, wird deutlich, dass häufig Defizite in der Sprachentwicklung der Schulanfänger festzustellen sind.

Eine Problematik, die dem Kind im schulischen Rahmen sowohl die Kommunikation und Interaktion mit seinen Mitschülern und Lehrern als auch das Lernen generell erschwert.

Dieses praxisbezogene Buch stellt die Förderung des Sprachgebrauchs und -verständnisses in den Fokus. Es bietet eine Vielfalt an Übungsmöglichkeiten, semantisch – lexikalische Kompetenzen zu erweitern. Darüber hinaus wird durch das spielerische Üben die Genusbestimmung der Nomen trainiert.

## Aufbau des Buches

In der ersten Einheit der Lernspiele wird der Aufbau, die Erweiterung und Festigung eines kindgerechten Wortschatzes, des mentalen Lexikons, gefördert. Die Kinder lernen spielerisch Begriffe kennen und in Verbindung mit dem bestimmten Artikel nutzen.

Nach Erweiterung und Festigung des Lexikons werden in der zweiten Einheit die erarbeiteten Begriffe nach gemeinsamen Merkmalen (Schwerpunkt Wortbedeutung) zusammengefasst. Semantische Kategorien (Ober- und Unterbegriffe) werden spielerisch trainiert.

„Die stetige Erweiterung des Wortschatzes erfordert eine Organisation des mentalen Lexikons und führt so zur Entwicklung der Kategorienbildung und der Bildung semantischer Relationen“ (Dipl.-Psych. Julia-Katharina Reißling: Diagnostik und Förderung sprachlicher Kompetenzen im Vor- und Grundschulalter, 2015, S. 15)

## Hinweise zu den Lernspielen

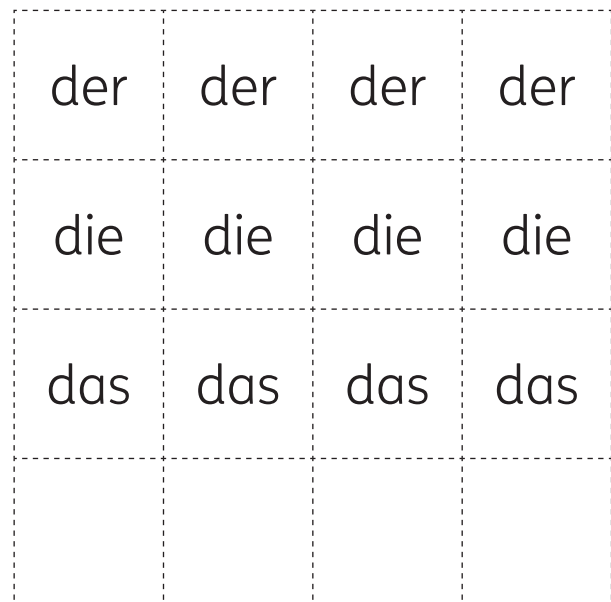
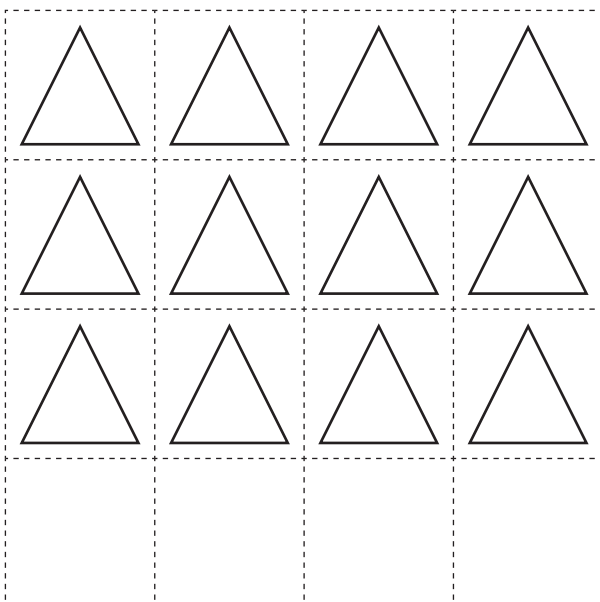
Um selbständiges Lernen der Kinder, z. B. im Rahmen der Freiarbeit oder des Wochenplanes, zu ermöglichen, bleiben die Spielformen konstant, lediglich das Thema und somit auch das Bildmaterial variieren. Die Themenfelder sowie die Auswahl der Begriffe aus den Bereichen (Körper, Kleidung und Schmuck, Tiere, Verkehr, Wohnen) entsprechen dabei der kindlichen Erfahrungswelt.

Der bestimmte Artikel wird zunächst durch das Montessori – Symbol „Dreieck“ dargestellt. Die Dreiecke zum Bekleben der Würfel und in den einzelnen Spielen sollten von der Lehrkraft in drei verschiedenen Farben ausgemalt werden, die jeweils einem Artikel entsprechen. Erst im weiteren Verlauf wird das Symbol durch das entsprechende Ganzwort ersetzt. Dabei steht jedoch dem Lehrer die Möglichkeit offen, entsprechend des individuellen Lernstandes des Kindes, das Dreieck mit dem Ganzwort zu beschriften.

## Artikelkarten

der	die	das
der	die	das
der	die	das
der	die	das

Artikelwürfel (einen Spielwürfel mit den Symbolen bzw. den Artikeln bekleben)

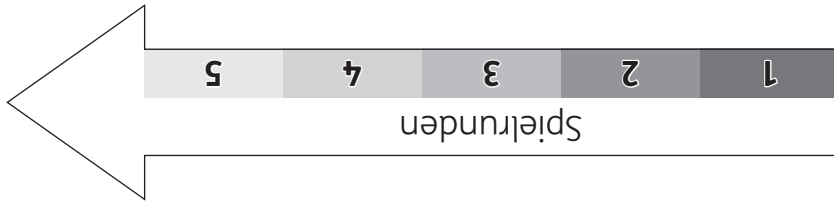


Spiel	Spielanleitung	Material
Erzählbild	<p>Lernideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Kinder erzählen gemeinsam zu dem Bild.</li> <li>• Das 1. Kind versucht in einer gewissen Zeit, möglichst viele Bilder des jeweiligen Themas zu benennen. Die genannten Bilder werden mit Chips belegt und stehen für die nächste Spielrunde nicht mehr zur Verfügung.</li> <li>• das 1. Kind benennt die Bilder mit dem dazugehörigen Artikel. Das 2. Kind kontrolliert anhand der Wortliste.</li> <li>• Die Kinder schreiben alle Themenwörter auf, die sie anhand des Bildes finden. Die Kontrolle erfolgt über die Wortlisten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bild (ggf. vergrößern)</li> <li>• Wortliste</li> <li>• Sanduhr o.ä.</li> <li>• Spielchips</li> <li>• Schreibmaterial</li> </ul>
Domino	<p>Die Karten werden verteilt. Der Spieler, der die Startkarte hat, beginnt und legt seine Karte aus. Dabei benennt er das Bild mit dem dazugehörigen Artikel. Die Kontrolle erfolgt über die nächste anzulegende Karte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildkarten</li> <li>• Vorbereitung: Artikeldreiecke anmalen, Karten an den gestrichelten Linien ausschneiden.</li> </ul>
Memory	<p>Die Bildkarten mischen und verdeckt auslegen. Der erste Spieler deckt 2 Karten auf und benennt die Bilder mit dem dazugehörigen Artikel. Hat der Spieler zwei gleiche Bilder aufgedeckt, darf er diese behalten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildkarten</li> <li>• Vorbereitung: Das Dominospiel kopieren und alle Bilder einzeln ausschneiden.</li> </ul>
KIM Spiel	<p>Eine Anzahl der Karten wird ausgelegt. Der Spieler merkt sich die Abbildungen. Dann wird eine Karte entfernt. Der Spieler soll die fehlende Karte benennen (Bild mit Artikel).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilder aus dem Dominospiel in einfacher Ausführung</li> </ul>

Spiel	Spielanleitung	Material
Rätsel	Der 1. Spieler zieht eine Karte vom verdeckten Stapel. Er beschreibt das Bild. Bei jedem falsch geratenen Begriff darf der 1. Spieler seine Figur ein Feld weiterrücken. Errät ein Mitspieler das Wort jedoch, bevor er das Ziel erreicht, geht der Punkt an den Rater.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildkarten in einfacher Ausführung</li> <li>• Spielplan</li> <li>• Spielfiguren</li> </ul>
Zuordnung	Jeder Spieler erhält eine Ablegetafel. Die Bildkarten werden verdeckt ausgelegt. Der 1. Spieler zieht eine Bildkarte. Passt das Bild zu einer Abbildung auf seiner Ablegetafel, darf er die Bildkarte sammeln.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Ablegetafeln</li> <li>• Themen-Bildkarten</li> <li>• Vorbereitung: Beide Seiten des Zuordnungsspiels kopieren. Alle Bildkarten ausschneiden, zusammen mischen und verdeckt auslegen.</li> </ul>
Bingo 1 (für 2 Spieler)	Die Spieler setzen ihre Spielfiguren auf die angegebenen Startfelder. Der 1. Spieler würfelt und setzt seine Figur. Er benennt den Artikel und sucht auf seiner Legetafel (Spielfeldmitte) einen passenden Begriff. Falls er einen findet, darf er dieses Feld mit seinem Chip belegen. Sieger ist der Spieler, der zuerst ein Bingo legt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielfeld</li> <li>• Spielfiguren in den angegebenen Farben</li> <li>• Würfel (mit den Zahlen 1–3)</li> <li>• Chips</li> </ul>
Bingo 2 (für 2 Spieler)	Der 1. Spieler würfelt und setzt seine Figur. Er benennt das Bild und sucht auf seiner Legetafel den passenden Artikel. Falls er einen findet, darf er dieses Feld mit seinem Chip belegen. Sieger ist der Spieler, der zuerst ein Bingo legt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielfeld</li> <li>• Spielfiguren in den angegebenen Farben</li> <li>• Würfel (mit den Zahlen 1–3)</li> <li>• Chips</li> </ul>

Spiel	Spielanleitung	Material
Würfelspiel 1	Der 1. Spieler würfelt. Kommt er auf ein Bild, benennt er es mit dem dazugehörigen bestimmten Artikel. Stimmen Begriff und Artikel überein, darf er ein Feld vorrücken. Dann würfelt der nächste Spieler.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielfeld</li> <li>• Würfel mit den Zahlen 1–3, ggf. Würfelpunkte überkleben</li> <li>• Spielfiguren</li> </ul>
Schnipp Schnapp	Die Artikelkarten liegen verdeckt auf einem Stapel. Die Bildkarten werden an die Spieler verteilt. Die 1. Artikelkarte wird offen gelegt. Die Spieler drehen gleichzeitig ihre oberste Bildkarte um. Wer zuerst erkennt, dass zu seinem Wort der gezeigte Artikel passt, darf die Bildkarte zur Seite legen. Wer am Schluss keine Bildkarten mehr hat, hat gewonnen. Jeder Spieler erhält eine Artikelkarte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Artikelkarten</li> <li>• Bildkarten</li> </ul>
Hulahoop Reifen	Die Bildkarten werden um den Reifen gelegt. Dann wird ein Ball im Reifen gerollt, bis er an einer Bildkarte liegen bleibt. Passt die Bildkarte zur eigenen Artikelkarte, darf man die Bildkarte behalten. Sieger ist, wer die meisten Bildkarten hat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hulahoop Reifen</li> <li>• Ball</li> <li>• Bildkarten</li> <li>• Silbenkarten</li> </ul>
Legetafel	Der Spieler würfelt mit dem Artikelwürfel. Dann sucht auf seiner Legetafel ein Wort mit dem angezeigten Artikel und deckt das Feld mit einem Chip ab. Um das Spiel zu verkürzen, kann man die Anzahl der Chips begrenzen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Legetafeln</li> <li>• Artikelwürfel</li> <li>• Chips</li> </ul>
Würfelspiel 2	Der Spieler würfelt mit dem Artikelwürfel und springt mit seiner Spielfigur zu dem nächsten Feld, auf dem ein Bild zu sehen ist, dessen Wort zum angezeigten Artikel passt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielfeld</li> <li>• Spielfiguren</li> <li>• Artikelwürfel</li> </ul>
Würfelspiel 3	Die Spieler würfeln abwechselnd und benennen die Bilder mit dem bestimmten Artikel. Beim Setzen müssen sie die Zeichen (aussetzen, noch einmal würfeln, in Pfeilrichtung ziehen) beachten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielfeld</li> <li>• Spielfiguren</li> <li>• Würfel mit den Zahlen 1–3</li> </ul>





--	--	--	--	--

Spieler 6

--	--	--	--	--

Spieler 5

--	--	--	--	--

Spieler 4

--	--	--	--	--

Spieler 3

--	--	--	--	--

Spieler 2

--	--	--	--	--

Spieler 1

--	--	--	--	--

Erklärer





# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Wortschatzarbeit mit einfachen Lernspielen*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

