

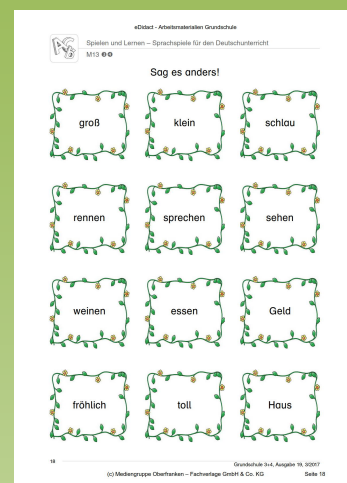
SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Spielen und Lernen*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





Spielen und Lernen – Sprachspiele für den Deutschunterricht Jahrgangsstufe 3+4

Sophie Böhme

Kompetenzen und Inhalte

- | | |
|-----------------------------|--|
| Sachkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• verschiedene literarische Textsorten anhand ihrer Merkmale unterscheiden• mit Sprache experimentieren• Zungenbrecher schreiben• Reimwörter finden• Sätze ergänzen• Rechtschreibregeln anwenden• Wortarten unterscheiden• Wortfamilien bilden• Fachbegriffe verwenden |
| Methodenkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Wörter sammeln und nach vorgegebenen Kriterien ordnen• an Gesprächsbeiträge und Äußerungen anderer anknüpfen• mit Sätzen und Wörtern arbeiten• Unterbegriffe zu Eigenschaften finden• mehrdeutige Aussagen entschlüsseln |
| Sozialkompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• Klassenregeln im Umgang mit verschiedenen Materialien beachten• angemessenes Verhalten während der Spielphasen• Spielregeln beachten, fair miteinander spielen |
| personale Kompetenz: | <ul style="list-style-type: none">• aufmerksam und bewusst zuhören• Verstehen und Nichtverstehen äußern |

Wortschatz

- Würfelspaß
- Vokalspiel
- Gedankenspiel
- Reimwettkampf (Reimwörter)
- Wer bin ich? (Berufe raten)
- Riesensätze (Satzbau)
- Wörtersammlung
- Sag es anders! (Synonyme)

Kreatives Gestalten

- ABC-Märchen
- Zungenbrecher vorlesen und schreiben
- Redewendungen zeichnen



I. Hinführung

Aus kulturgeschichtlicher Sicht steht das Spielen schon immer in enger Verbindung mit der Entwicklung und Erziehung des Menschen. Schon im Mittelalter entstanden so Bücher zum Thema „Spielen“. Das Spiel steht dabei immer im Zusammenhang mit Regeln, Freude, Experimentieren, Spannung und Freiwilligkeit. Durch die Erwachsenen wird dabei immer wieder betont, dass Spiel das Gegenteil von Arbeit ist. Wobei das so nicht ganz richtig ist, denn Spielen ist für das Hirn Arbeit und Kinder lernen dadurch. Die richtige Spielauswahl kann sich positiv auf die kindliche Entwicklung auswirken:

- Erlerntes Wissen und Fähigkeiten werden vertieft und erweitert.
- Kreative Ideen können ausgelebt werden.
- Logik und Strategie werden gefördert.
- Neue Zusammenhänge werden erschlossen.
- Spielerische Aufgaben werden als Herausforderung und Motivation wahrgenommen, sie wecken Neugier.
- Vorausschauendes Denken, Kombinieren und Problemlösefähigkeit werden trainiert.
- Spiele in Gruppen fördern soziale Kompetenzen.

Die sich anschließenden Spiele können immer wieder in kurzen Unterrichtssequenzen eingefügt werden, um die Aufmerksamkeit der Kinder zu steigern, sie gezielt selbstständig an einem bestimmten Thema arbeiten zu lassen und die Lust am Deutschunterricht aufrechtzuerhalten.

II. Hinführung

Würfelspaß

Dieses Spiel kann mit der gesamten Klasse gespielt werden. Dazu bereitet die Lehrkraft den Spielwürfel (vgl. M1) vor. → **M1**

Jeweils zwei Schüler werden benötigt, um die Rahmenbedingungen der Spielrunde zu gestalten. Dazu wird einerseits der Würfel gerollt, um eine Kategorie zu bestimmen, andererseits sagt ein Schüler in Gedanken das Alphabet auf und der andere sagt „Stopp“. So wird der Spielbuchstabe bestimmt. Alternativ kann der **Buchstabenkreisel** aus Material M2 verwendet werden. Dazu werden beide Teile ausgeschnitten, erst auf Pappe und dann aneinander geklebt. In der Mitte dient ein Stift als Element, um das sich die Buchstaben drehen. → **M2**

Wird z.B. die Kategorie „Vornamen“ erwürfelt und der Buchstabe „L“ festgelegt, müssen alle Schüler auf einem Blatt oder in ihrem Heft **Vornamen notieren**, die mit „L“ beginnen (z.B. Leonie, Ludwig, Lea ...). Die Lehrkraft kann im Voraus bestimmen, wie lange die Schüler Begriffe sammeln dürfen. Eine Stoppuhr an der Tafel oder eine Sanduhr machen den zeitlichen Ablauf transparent. Für jeden Begriff gibt es Punkte: fünf Punkte, wenn mehrere Kinder den gleichen Begriff haben, zehn Punkte, wenn ein Begriff nur von einem Schüler notiert wurde. Das Kind mit den meisten Punkten gewinnt. Es ist zudem möglich, die Kinder in Paaren arbeiten zu lassen. Um Schummeln vorzubeugen, können die Kinder sich gegenseitig kontrollieren. Dieses Vorgehen unterstreicht auch die Wichtigkeit einer gut leserlichen Schrift.

Vokalspiel

Wie der Name des Spiels schon verrät, dreht sich in diesem Spiel alles um Vokale. Die Lehrkraft legt dazu mithilfe der Karten von Material M3 fest, welcher Selbstlaut im Fokus steht und gibt an, wie viel Zeit die Schüler erhalten. Zusätzlich kann auch die Wortart bestimmt werden, die aufgeschrieben wird. → **M3**



Variante 1: Die Schüler bekommen den Auftrag, so viele Wörter wie möglich zu finden, die den festgelegten Vokal in sich tragen. Pro Vokal gibt es einen Punkt. (Bei Spielen zum Vokal „e“ mit der Wortart „Substantiv“ gibt es also für die Wörter See, Tee, Leben und Erdbeere zehn Punkte)

Variante 2: Diese Spielvariante eignet sich für Gruppen. Jeder Schüler soll innerhalb einer kurzen Zeitspanne genau ein Wort finden. Das Wort, in dem der Vokal „e“ am häufigsten vorkommt, gewinnt. Natürlich kann es auch mehrere Gewinner pro Runde geben.

Gedankenspiel

Auch für dieses Spiel ist der Buchstabenkreisel von M2 gut geeignet. Er wird gedreht und somit ein Buchstabe festgelegt, z.B. „f“. Dazu bestimmt die Lehrkraft – ähnlich wie im Spiel „Würfelspaß“ – eine Kategorie bzw. eine Frage. Beispiele dafür sind im Material M4 zu finden (z. B. Was würdest du gern in den Ferien tun?). Sie können natürlich mit eigenen Ideen ergänzt werden. → **M4**

Die Schüler notieren nun in der vorgegebenen Zeit ihre Gedanken dazu in Wortgruppen – sie müssen allerdings mit dem ausgewählten Buchstaben beginnen (z. B. Fahrrad fahren, Flohmarkt besuchen, Flohzirkus gründen ...).

Bei diesem Spiel sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

ABC-Märchen

Das Material M5 bildet die Grundlage für das ABC-Märchen. Die Aufgabe besteht hierbei darin, dass die Anfangsbuchstaben der Sätze bereits vorgegeben sind: Es sind die Buchstaben des Alphabets, mit Ausnahme von C, O, X und Y, da es hierzu nur wenige Wörter gibt. Die Kinder sollten im Voraus das Genre „Märchen“ genauer unter die Lupe nehmen und mit der Lehrkraft Merkmale erarbeiten: → **M5**

- keine genaue Angabe von Ort und Zeit
- typische Figuren: Prinz, Prinzessin, Feen, Hexen, Zauberer ...
- spielen in wunderbaren, z.T. abstrakten Welten
- Sprüche, Lieder oder Verse spielen oft eine wichtige Rolle.
- Gut siegt über Böse.
- Tiere und Gegenstände können sprechen.
- Magische Zahlen wie 3, 7 oder 12 kommen vor.
- Helden bekommen Aufgaben gestellt.
- Happy End
- ...

Dieses Basiswissen soll nun innerhalb der Aufgabe umgesetzt werden und ein neues Märchen soll entstehen. Die Schüler können dabei auch in Kleingruppen arbeiten.

Zungenbrechersprechwettbewerb

Grundschulkindern mögen Zungenbrecher zumeist. Sie sind jedoch nicht nur unterhaltsam, sondern fördern zudem sowohl die Aussprache als auch das Gedächtnis (wenn man sie nachsprechen lässt) sowie die Lesefertigkeit (beim selbstständigen Erlesen der Sprüche).



Material M6 bietet eine Auswahl an Sprüchen. Sie werden ausgeschnitten und gefaltet in eine Schale gelegt. Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt und stellt sich entsprechend hintereinander auf. Nun darf immer das Kind am Kopf der Reihe einen Zungenbrecher ziehen. Kann es ihn fehlerfrei vorlesen, bekommt die Gruppe einen Punkt. Der Schüler darf sich hinten an die Reihe anstellen. Wer sich verliert, setzt sich zurück auf seinen Platz und gibt den Zungenbrecher wieder in die Schüssel. Die Gruppe, die zuerst auf ihrem Platz sitzt bzw. am Spielende die wenigsten Kinder in der Reihe hat, verliert. Das Spiel kann mehrfach durchgeführt werden – zumeist merken sich die Schüler die Sprüche nicht beim ersten oder zweiten Vorlesen. → **M6**

Die Schwierigkeitsstufe kann noch gesteigert werden, indem man die Sprüche z.B. mit einem Korken im Mund aufsagt.

Knoten in der Zunge

Mithilfe des **Buchstabenkreisels** von M2 wird jedem Schüler ein Buchstabe zugeordnet. Doppelungen sind dabei erlaubt.

Nun sollen die Schüler auf Grundlage ihres Buchstabens einen **Zungenbrecher** schreiben. Als Tipp kann den Schülern mitgeteilt werden, dass es gut ist, besonders schwierige oder lange Wörter einzubauen. Häufig beginnen die Wörter in Zungenbrechern zudem mit dem gleichen Anfangsbuchstaben und bilden insgesamt keinen sinnvollen Inhalt. Der Fantasie sind also keine Grenzen gesetzt.

Die entstandenen Werke können vorgelesen oder im Klassenraum aufgehängt werden.

Redewendungen zeichnen

Besonders Erwachsene benutzen in ihrer Alltagssprache häufig Redewendungen, die Kindern wahrscheinlich wie „böhmische Dörfer“ vorkommen.

Die Materialien M7 und M8 bieten eine gute Vorlage, um sich zumeinen künstlerisch, zum anderen aber auch inhaltlich mit verschiedenen Redewendungen auseinanderzusetzen. Im Material M7 sollen die Schüler zwei Redewendungen zeichnen. Diese können im Anschluss verglichen und besprochen werden. → **M7 und M8**

Material M8 bietet eine Vielzahl an Redewendungen, die zuerst ausgeschnitten und dann an die Schüler verteilt werden. Es bleibt dabei erst einmal geheim, wer welche Redewendung erhalten hat. Der Auftrag besteht nun darin, die Redewendung bildlich darzustellen. Im Anschluss sammelt die Lehrkraft die Zettel wieder ein und verteilt sie neu. Die Schüler dürfen ihre Zeichnungen an der Tafel anbringen. Nun wird versucht, der Redewendung das richtige Bild zuzuordnen. Eine Folgeaufgabe könnte darin bestehen, die Herkunft und den eigentlich Sinn des Spruches herauszufinden.

Reimwettkampf

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Schüler einer Gruppe stellen sich hintereinander auf. Jede Gruppe zieht einen Zettel von Material M9 und hat nun eine Minute Zeit, um Reime für das dort notierte Wort zu finden. Der Schüler an der ersten Stelle darf jeweils antworten. → **M9**
Nach jedem Wort wird gewechselt. Die Gruppen sind nacheinander an der Reihe. Die Lehrkraft führt eine Strichliste an der Tafel. Für jedes richtige **Reimwort** gibt es einen Punkt.



Wer bin ich? Berufe erraten

Mithilfe der oberen Tabelle von Material M10 bekommen die Schüler einen Hinweis darauf, wie sie sich auf das Spiel „Wer bin ich?“ vorbereiten können. Dazu vervollständigen sie die abgebildete untere Tabelle entsprechend ihres gewählten Berufs. Wichtig ist, dass jeder seine Auswahl geheim hält. → **M10**

Nun wird ein Schüler bestimmt, der das Spiel beginnt. Alle Mitschüler dürfen ihm Fragen stellen, um herauszufinden, welcher Beruf gewählt wurde. Das Kind entscheidet, welcher Mitschüler an der Reihe ist und eine Frage stellen darf. Es dürfen jedoch nur Fragen sein, die man mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann. Die Nein-Antworten werden an der Tafel gezählt. Nach zehn Nein-Antworten hat der Schüler gewonnen. Die Klasse gewinnt, wenn sie den Beruf erraten kann. Wer die Lösung weiß, darf als Nächster nach vorn und befragt werden. Ansonsten darf das Kind, dessen Beruf nicht erraten wurde, den Nächsten bestimmen.

Riesensätze

Bei diesem Spiel ist es sinnvoll, die Klasse in Kleingruppen aufzuteilen. So können die Kinder ihre Ergebnisse einfacher vergleichen.

Zu Spielbeginn erhält jedes Kind eine Kopie des Arbeitsblatts und liest sich die kurze Anleitung samt Beispiel durch. Mithilfe einer Sand- oder Stoppuhr kann die Zeit gemessen werden. Die Lehrkraft kann entscheiden, ob innerhalb des Zeitraums alle Sätze verlängert werden sollen oder ob man Satz für Satz vorgeht. Die Stellung von Subjekt und Prädikat darf nicht verändert werden. Durch das Einschleichen von Adjektiven und das Ergänzen von Objekten wird erreicht, dass die Sätze an Länge zunehmen. Im Anschluss an das Schreiben wird innerhalb der Gruppe verglichen. Wer die längsten Sätze schreibt, gewinnt. Natürlich sollten die Ideen auch sinnvoll sein. → **M11**

Im Anschluss können die Schüler die Satzglieder – soweit diese bekannt sind – noch bestimmen.

Wörtersammlung

Bei diesem Spiel geht es darum, Gegenstände bezüglich ihrer Eigenschaften zu kategorisieren. Es werden dabei Wörter gesucht, die zu den vorgegebenen Adjektiven passen (z.B.: heiß – Sonne, Tee, Ofen, Sommer ...). Die Schüler schreiben ihre Ideen in der vorgegebenen Zeit in die Kästchen auf dem Material M12. → **M12**

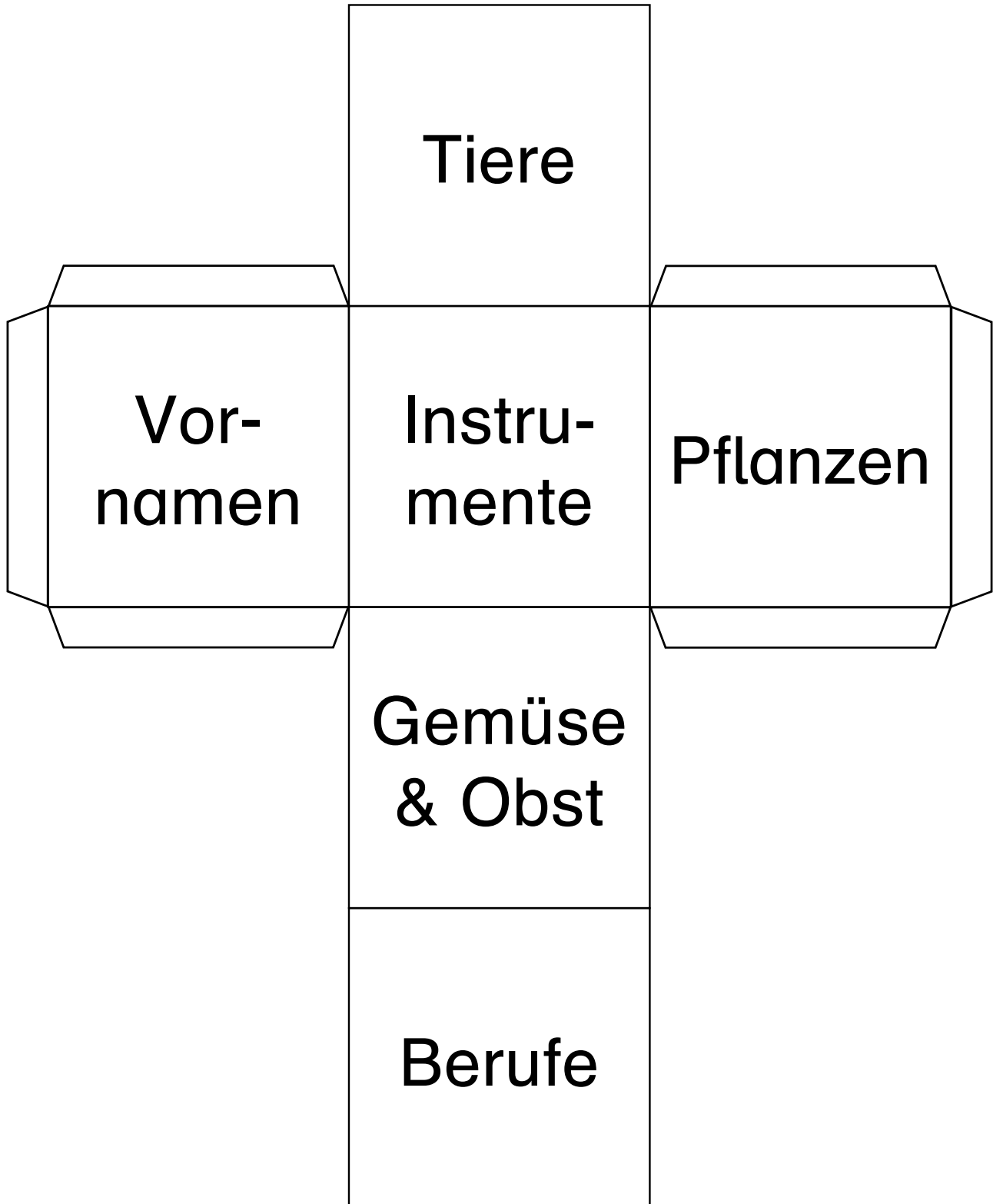
Im Anschluss wird verglichen und ermittelt, wer die meisten richtigen Begriffe eingetragen hat. Um das Miteinander im Klassenverband zu fördern, können die Schüler auch in Gruppen spielen. Hierfür werden auf einem DIN-A4-Blatt die Adjektive notiert. Wichtig ist, dass kein passender Begriff in der Spielzeit doppelt aufgeschrieben werden darf. Dazu müssen sich die Kinder absprechen.

Sag es anders!

Die Klasse wird für dieses Spiel in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Kinder stellen sich gruppenweise hintereinander auf. Nun wird nacheinander ein Begriff gezogen (siehe M13) und gespielt. Jede Gruppe muss in der vorgegebenen Zeit (1 Minute oder 30 Sekunden) möglichst viele Synonyme für das ausgewählte Wort finden. Die Lehrkraft notiert die erreichten Punkte an der Tafel. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt. → **M13**



Würfelspaß



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Spielen und Lernen*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

