



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

100 schnelle Spiele für Deutsch als Zweitsprache

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



© 2016 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Corina Beurenmeister
Satz: Druckerei Joh. Walch, Augsburg

ISBN: 978-3-403-37276-9
www.auer-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
1 Einleitung	
1.1 Grundideen	5
1.2 Aufbau des Buches	6
1.3 Tipps für die Praxis	9
1.4 Das ABC der Yoga- und Bewegungs-Übungen	10
1.5 Verzeichnis der Spiele	23
2 Spiele zum Kennenlernen 	27
3 Spiele zur räumlichen Orientierung 	31
4 Spiele zur Förderung des Sozialverhaltens 	35
5 Spiele zum Wortschatzaufbau 	41
5.1 Farben und Formen	41
5.2 Obst und Gemüse	44
5.3 Körper und Kleidung	49
5.4 Tiere und Pflanzen	53
5.5 Wetter und Jahreszeiten	57
5.6 Schule und Lernen	62
5.7 Familie und Freunde	66
5.8 Zahlen und Größen	69
6 Spiele zum Grammatiktraining 	74
6.1 Adjektive und Präpositionen	74
6.2 Numerus und Artikel	80
7 Spiele zur Ausspracheschulung 	84
7.1 Sprechverse und Reime	84
7.2 Anlaute und Auslaute	91
8 Spiele zur Bewegung und Entspannung 	97

* = Variation eines Spiels

° = Erweiterung eines Spiels

Vorwort

Mit dieser Spielesammlung richten wir uns an Lehrkräfte, die in Bildungseinrichtungen arbeiten, in denen Kinder aus verschiedenen Kulturkreisen gemeinsam lernen. Unsere langjährige Erfahrung in diesem Bereich führte uns sehr schnell vor Augen, dass alle Lernziele der Lehr- und Rahmenpläne mit Spielen gefestigt, vertieft und aufgelockert werden können. Das Erlernen einer Sprache bei Kindern ist ein ganzheitlicher Prozess und kann effektiv in Spielen, Ritualen, Sprechversen, Liedern und spielerischen Bewegungseinheiten vermittelt werden. So wird jede Unterrichtseinheit zur DaZ-Stunde.

Sprache ist eine wesentliche Voraussetzung für alle Formen des Lernens und einen respektvollen Umgang untereinander. Die 100 Spiele haben wir in täglicher Praxis mit Kindern nichtdeutscher Herkunftssprache im Berliner Bezirk Kreuzberg entwickelt und erfolgreich immer wieder eingesetzt. Unsere Schule verfügte über ausreichend teure Materialien zur Sprachförderung, die viel Bildmaterial, aber wenig spielerische Bewegungsimpulse enthielten. Wir verstaute sie schnell in die Schubladen, da wir beobachteten, dass die Kinder im Spiel und in freier Beschäftigung freudig und effektiv mit der Sprache experimentierten. Diese Impulse haben wir aufgegriffen und das Lernen spielerisch gestaltet. Bewegungen unterstützen und vertiefen Lerninhalte und wirken sich dabei noch fördernd auf die Gesundheit aus. Aus Erfahrung wissen wir, dass sich die Spiele auch auf die Lehrkräfte positiv auswirken. Die Bewegung erzeugt bei allen ein gutes Körpergefühl und viel Spaß, sodass eine gute Grundstimmung entsteht, die wiederum ein gesundes Lernklima schafft.

Das Erlernen einer neuen Sprache steht immer im Zusammenhang mit der entsprechenden Kultur. Überall, wo Menschen aus verschiedenen Kulturen zusammenleben, sind soziale Kompetenzen wie Achtung, Verständnis, Respekt, Toleranz und Neugierde gefordert. Ängste, Minderwertigkeitsgefühl, Überheblichkeit und missionarische Vorstellungen wirken einem entspannten Lernen entgegen.

Kinder und Jugendliche sind in der Regel neugierig und verfügen über eine hohe Lernkapazität. Gemeinsames Spielen verbindet, fördert den Kontakt untereinander, macht viel Spaß und schafft eine entspannte Lernatmosphäre.

Viel Freude und Erfolg beim Ausprobieren
Gunhild Delitz, Petra Proßowsky

1. Einleitung

1.1 Grundideen

Durch den ständigen Zustrom von neuen Flüchtlingen, Asylsuchenden und Arbeitsmigranten wachsen die Anforderungen an Pädagogen und Lehrer¹. Dieses Buch soll Hilfe bei der Bewältigung der diversen Herausforderungen in Bezug auf Sprachbildung und Integration bieten. In den 100 Spielvorschlägen kommen die Kinder spielerisch in Kontakt, in Bewegung und erfahren Entspannung und innere Erlebnisse.

Sprache als Voraussetzung für eine Integration

Gute Deutschkenntnisse sind der Schlüssel für die Integration von Migranten- und Flüchtlingskindern. Sprache schafft die Voraussetzung für den Austausch mit der Umwelt und übt einen entscheidenden Einfluss auf die Entwicklung des Denkens aus. Kinder brauchen die Sprache und ein anregendes und motivierendes Umfeld, um zu lernen und zu reifen.

Spiel als Voraussetzung für Persönlichkeitsentwicklung von Kindern

Die Haupttätigkeit von Kindern ist das Spiel. Sie lernen leichter und effektiver, wenn sie die Möglichkeit haben, sich spielerisch mit ihrem Umfeld auseinanderzusetzen, Kontakte zu knüpfen und Selbstständigkeit zu entwickeln.

Sprachentwicklung und -förderung durch Spiele und Bewegung

Sprachentwicklung und Förderung muss im Gesamtzusammenhang der Entwicklung des Kindes gesehen werden. Sprachentwicklung stagniert, wenn Fernseher und Computer Hauptkommunikationsmittel sind.

Viele Gesundheits- und Sportwissenschaftler belegen in Studien, dass gerade angemessene Bewegung das wichtigste Medium für eine gesunde körperliche und psychische Persönlichkeitsentwicklung ist: Kinder mit ausreichenden Bewegungsmöglichkeiten sind gesünder, motorisch begabter, sozial kompetenter, weniger aggressiv und lernen leichter. Sprachförderung ist also am effektivsten, wenn sie mit der Entwicklung der Bewegungsfähigkeit, der Sinne und des sozialen Verhaltens einhergeht.

1 Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Lehrer immer auch Lehrerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Schüler und Schülerin etc.

Rahmenbedingungen für erfolgreiche Sprachförderung

Eine entspannte Atmosphäre, ein guter Kontakt der Kinder untereinander bilden eine wichtige Grundlage für alle Lernsituationen.

Regeln und Rituale tragen zu einem respektvollen Lernklima bei. Es ist wichtig, dass die Kinder schon früh einfache Gesprächsregeln lernen: zuhören, einander ausreden lassen, sich gegenseitig ermutigen, sich melden und eigene Bedürfnisse zurückstellen können.

Ein liebevolles soziales Umfeld weckt das Bedürfnis, sich mitzuteilen und zuzuhören.

1.2 Aufbau des Buches

Wenn Kinder miteinander kommunizieren, Meinungen, Empfindungen und Erfahrungen austauschen, brauchen sie einen differenzierten Wortschatz, die Fähigkeit, grammatisch richtige Sätze zu sprechen, und eine deutliche Aussprache. Auch müssen sie die eigene Meinung, ihre Wünsche und Grenzen klar äußern können. In Spielen und Bewegungsgeschichten können sie diese Fähigkeiten lernen und sich dabei gegenseitig unterstützen.

Die 100 Spiele sind **sieben Förderschwerpunkten**, den Kapiteln, zugeordnet, die sich an den Themen der Lehrpläne orientieren. So können gelernte Inhalte mit Sprachspielen vertieft und gefestigt werden:

- **Kennenlernen** 
- **Räumliche Orientierung** 
- **Sozialverhalten** 
- **Wortschatzaufbau** 
- **Grammatiktraining** 
- **Ausspracheschulung** 
- **Bewegung und Entspannung** 

Eine **Übersicht über alle 100 Spiele** bietet die tabellarische Aufstellung auf den **Seiten 23–26**, die ein schnelles Nachschlagen ermöglicht. In der Übersicht spiegeln sich die wichtigsten Merkmale der Spiele z. T. mittels Symbolen wieder wie auch in den **Kopfzeilen** zu jedem Spiel:

Auf **Nummer und Name des Spiels** folgt das Uhrensymbol , das für die **Dauer** des Spiels steht, die **5,10** oder **15 Minuten** betragen kann. Die Spiele können je nach Alter der Kinder abgewandelt, verkürzt und erweitert werden.

Als Nächstes folgt ein Symbol, das schnell verdeutlichen soll, ob es bei dem Spiel um **Hörverstehen**  oder/und um **Sprachproduktion**  geht. Am Ende der Kopfzeile wird der **Schwierigkeitsgrad** der Spiele angegeben, der sich nach dem Wortschatz richtet, der in den Spielen vorausgesetzt wird.

-  **leicht:** Die Kinder haben einen geringen Wortschatz.
-  **mittel:** Die Kinder haben einen erweiterten Wortschatz und können einfache Sätze formulieren.
-  **schwer:** Die Kinder haben einen differenzierten Wortschatz und sind in der Lage, Präpositionen und Adjektive anzuwenden.

Natürlich können die Dauer und der Schwierigkeitsgrad je nach Gruppenzusammensetzung und den sprachlichen Voraussetzungen der Kinder variiert werden.

Förderziele und Vorkenntnisse

Die Förderziele und erwünschten Vorkenntnisse unterhalb der Kopfzeile jedes Spiels geben eine Orientierung, sollten aber für die jeweilige Lerngruppe individuell angepasst werden.

Grundsätzlich sollten die Kinder nie entmutigt werden, sondern dazu ermutigt und bestärkt werden, auch einfache Antwortsätze zu geben. Auch ein Wort reicht bei manchen Kindern aus.

In jeder Lerngruppe sind Kinder, die schnell lernen, andere brauchen mehr Zeit und Wiederholungen und wieder andere Kinder brauchen zusätzliche Hilfestellungen.

Nach dem inklusiven Ansatz helfen Kinder, die schnell lernen, anderen Kindern durch ihr Vorbild, aber auch dadurch, dass sie lernen, Hilfestellungen zu geben. Andererseits ist es aber auch sinnvoll, dass Spiele Herausforderungen enthalten, da sich die schnelllernenden Kinder sonst langweilen.

Da ist das Einfühlungsvermögen der Lehrkräfte gefordert.

Material

Materialien, die für die Spiele nötig sind, gibt es meist in pädagogischen Einrichtungen.

Musik zum Bewegen und Entspannen ist zu finden auf den Audio-CDs der folgenden bereits im Auer Verlag erschienenen Titeln. Jede CD enthält besprochene Traumgeschichten und Massagen, die mit Musik untermalt sind, sowie alle Musikstücke ohne Text:

- DeFlyer/Proßowsky: *Traumgeschichten*, Auer Verlag
(ISBN: 978-3-403-03722-4)
- DeFlyer/ Proßowsky: *Traumgeschichten 2*, Auer Verlag
(ISBN: 978-3-403-04442-0)

Die CD mit Booklet „Kinderyogalieder“, bestellbar über kiyolieder@yogalila.de, enthält Musik für Bewegungsspiele sowie entspannende Klänge für ruhige Spiele und Entspannungsübungen (<http://yogalila.de/material/>).

Mehr Infos zum Kinderyoga unter:

www.pro-yoga.de

www.yogalila.de

Das Buch enthält viele Bewegungsübungen. Sie sind teilweise aus dem Yoga übernommen und können variiert, vereinfacht oder auch anspruchsvoller angewendet werden, je nach Beweglichkeit und Entwicklungsstand der Kinder. Genauere Tipps für die Praxis finden Sie unter 1.4, dem ABC der Yoga- und Bewegungs-Übungen.

1.3 Tipps für die Praxis

- Reaktivieren Sie gegebenenfalls vor den Spielen dafür nötige Vorkenntnisse.
- Besprechen Sie zu Beginn der Spiele immer die Regeln.
- Lassen Sie, wenn möglich, ein Kind das Spiel fortsetzen, indem es das nächste Kind bestimmt. Das motiviert die Kinder und bietet Überraschung.
- Lassen Sie den Kindern beim Lernen Zeit. Das Lerntempo ist unterschiedlich. Motivation und Ermutigung sind der Kritik bei Fehlern vorzuziehen.
- Seien Sie geduldig und zuversichtlich. Das macht den Kindern Mut.
- Schüchterne Kindern, die oft nicht allein sprechen wollen, können durch Partnerübungen ermutigt werden. So lernen sie, sich Hilfe zu holen, wenn sie etwas nicht können.
- Beobachten Sie die Entwicklung der Kinder, evtl. in einem Lerntagebuch.
- Zu vielen Spielen sind *Varianten und oder °Erweiterungen individuell möglich, da mit vielen Spielen verschiedene grammatische Strukturen oder Wortschatzerweiterungen eingeübt werden können.
- Bei Bewegungsgeschichten ist es sinnvoll, die Übungen im Vorfeld einzuüben oder zu wiederholen (evtl. mit Bildkarten). Günstig ist es, die Geschichten frei zu erzählen, um Augenkontakt zu den Kindern zu halten. Gemeinsames Ausführen der Übungen gibt den Kindern Halt und Orientierung. Schreiben Sie sich Stichpunkte zu der Geschichte groß und fett auf, die Sie in Sichtweite legen.

1.4 Das ABC der Yoga- und Bewegungs-Übungen

Yogaübungen kommen aus Indien. Sie zeigen uns, wie wir den Körper kräftigen und gesund halten und ein zufriedenes glückliches Leben führen können.

Regeln für das Yogaüben

- Jedes Kind übt so gut es kann.
- Jedes Kind achtet auf sich selbst.
- Die Übung ist richtig, wenn sich das Kind in der Übung wohlfühlt.
- Die Kinder helfen sich gegenseitig.
- Leistungsdruck und Selbstdarstellung schaden dem Körper und dem Gruppenklima.
- Kein Kind wird ausgelacht. Jeder Körper ist anders und sieht bei den Übungen anders aus.
- Beim Tönen von Tierlauten die Anzahl der Töne festlegen.
- Der Trick für den Erfolg beim Üben ist:
Der Körper ist bei den Übungen fest, stabil und fühlt sich trotzdem leicht an, wie eine exakt gespannte Seite eines Instrumentes.
Ist sie zu locker gespannt, klingt der Ton nicht gut.
Ist sie zu straff gespannt, klingt der Ton nicht gut, sie kann sogar reißen.

A

Lustiger Affe:

- im aufrechten Stand hüpfen
- dabei die Knie abwechselnd heben
- über Kreuz mit der linken Hand auf das rechte Knie, mit der rechten Hand auf das linke Knie schlagen

Tipp:

Farbige Tücher – um das rechte Handgelenk und eins um das linke Knie gebunden – helfen Kindern, die noch Probleme mit der Koordination haben. So findet die Hand mit Tuch leichter das entsprechende Knie und die Hand ohne Tuch das Knie ohne Tuch.

→ Spiel 34, 61



Wütender Affen:

- mit den Fäusten auf die Brust klopfen
- „Uaaahhh...“ brüllen

→ Spiel 61

**B****Baum:**

- im aufrechten Stand das Gewicht des Körpers auf das linke Bein verlagern
- die rechte Fußsohle an die Innenseite des linken Beines stellen
- das rechte Knie nach außen dehnen
- die Arme nach oben strecken
- die Handflächen über dem Kopf aneinanderlegen
- Übung auf dem rechten Standbein ausführen

→ Spiel 44, 48, 55

**Tipp:**

Kinder, die nicht so leicht das Gleichgewicht halten können, stellen die Zehen des rechten Fußes am Boden auf und lehnen die rechte Ferse an den Innenknöchel des linken Fußes und umgekehrt.

1 Einleitung

Berg:

- im aufrechten Stand die Füße fest an den Boden drücken
- den Körper über den Scheitelpunkt nach oben dehnen
- die Arme mit gestreckten Fingern neben dem Körper hängen lassen

→ Spiel 55



Biene:

- im aufrechten Stand die Arme seitlich auf Schulterhöhe ausbreiten
- die Knie beugen
- den Oberkörper vorbeugen, bis der Bauch auf den Oberschenkeln liegt
- die Finger bewegen
- „Ssss...“ summen

→ Spiel 44



Blume:

- aufrechter Sitz oder Stand
- beide Handflächen aneinanderlegen
- Zeige-, Mittel-, und Ringfinger voneinander lösen und nach außen dehnen

→ Spiel 38, 94, 97



Blitz

- im Stand den rechten Arm nach oben strecken
- beim Senken des Arms Zacken in die Luft malen
- dann den linken Arm nach oben strecken und beim Senken des Arms erneut Zacken in die Luft malen

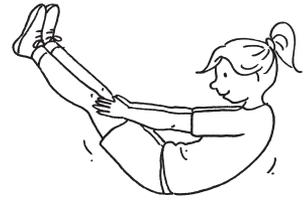
→ Spiel 39, 40



Boot:

- auf einen Stuhl setzen
- mit den Armen rudern

→ Spiel 94



Variation auf dem Boden:

- aufrecht auf den Boden setzen
- die Knie anwinkeln
- mit den Händen in die Kniekehlen fassen, den Oberkörper etwas zurücklehnen und Füße vom Boden lösen
- nun die Beine ausstrecken und die Arme auf der Höhe der Knie nach vorn strecken

Tipp:

Reicht die Kraft der Bauchmuskeln nicht aus, können die Handflächen neben dem Po an den Boden gelegt werden und die Knie leicht gebeugt bleiben.

D

Donner:

- mit den Füßen stampfen

→ Spiel 39, 40



1 Einleitung

Dach:

- die Arme nach oben strecken
- die Handflächen über dem Kopf aneinanderlegen

→ Spiel 59



E

Fröhlicher Elefant:

- im aufrechten Stand mit rechtem Zeigefinger und Daumen die Nase fassen
- den linken Arm in die rechte Armschlaufe legen und winken

→ Spiel 32, 61



Trauriger Elefant:

- wie „Fröhlicher Elefant“
- Oberkörper zum Boden beugen

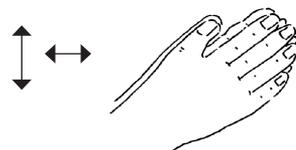
→ Spiel 59

F

Fisch:

- aneinandergelegte Handflächen hin und her oder nach oben und unten bewegen

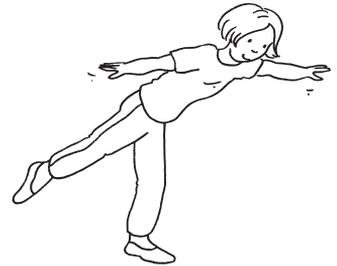
→ Spiel 94



Flugzeug:

- im aufrechten Stand das Gewicht des Körpers auf den linken Fuß verlagern
- den Oberkörper aus den Hüften heraus vorbeugen
- die Arme seitlich auf Schulterhöhe ausbreiten
- dabei das linke Bein gestreckt nach hinten dehnen
- das Gleiche mit dem rechten Bein wiederholen

→ Spiel 55

**Tipp:**

Um das Gleichgewicht besser zu halten, sollte der Blick auf einen Fixpunkt am Boden gerichtet werden, evtl. einen kleinen Gegenstand auf den Boden legen.

Frosch:

- im Stand die Fersen aneinanderführen, die Zehen sind nach außen gerichtet
- die Arme strecken und die Handflächen über dem Kopf aneinanderlegen
- die Knie und Ellbogen beugen
- die Hände vor die Brust legen
- einige Male abwechseln

→ Spiel 94

**Fußball:**

- im aufrechten Stand imaginär gegen einen Fußball treten

→ Spiel 59

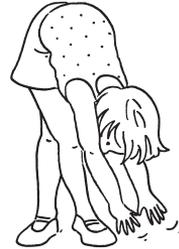


G

Gras:

- im aufrechten Stand das rechte Bein über das linke Bein kreuzen und möglichst mit gestreckten Beinen vorbeugen
- die Arme hin- und herbewegen
- mit den Fingern in der Vorstellung durch das Gras streichen

→ Spiel 55

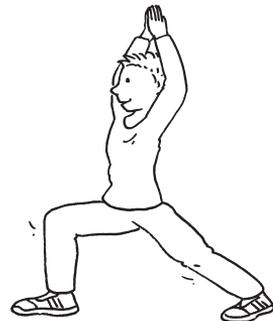


H

Held:

- im aufrechten Stand den rechten Fuß einen großen Schritt nach hinten stellen und etwas nach außen drehen
- das linke Knie beugen und nach vorn schieben, der Unterschenkel sollte senkrecht stehen
- die Arme heben und die Handflächen über dem Kopf aneinanderlegen
- den Oberkörper nach oben und hinten dehnen
- das Gleiche zur anderen Seite

→ Spiel 44, 55



Hechelnder Hund:

- auf einen Stuhl setzen oder im Fersensitz auf den Boden setzen
- die Hände auf die Oberschenkel legen
- den Rücken aufrichten und hecheln

→ Spiel 99



Bellender Hund:

- im Stand oder Kniestand die Oberarme seitlich an den Körper drücken
- die Unterarme senkrecht aufrichten
- die Hände nach unten abklappen und bellen

→ Spiel 99

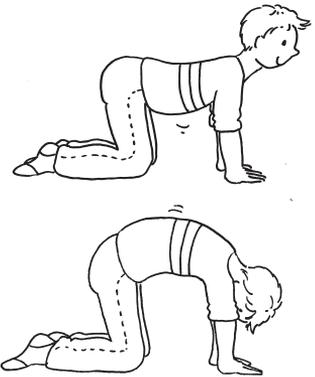


K

Katze:

- im Vierfüßlerstand den Rücken abwechselnd in die Hohlstellung und Rundung bewegen
- dabei „Miau/mio...“ tönen

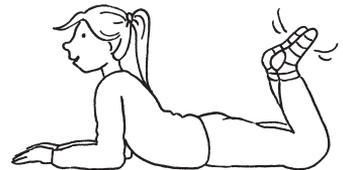
→ Spiel 98



Klapperschlange:

- in der Bauchlage auf die Unterarme stützen und den Oberkörper aufrichten
- die Handflächen liegen auf dem Boden und die Ellbogen unter den Schultern
- die Unterschenkel aufrichten und in die Fußsohlen klatschen

→ Spiel 79



Kraftpumpe:

- im Stand den linken Fuß einen großen Schritt nach hinten stellen
- die Arme nach oben strecken, die Finger spreizen
- das Gewicht des Körpers auf den rechten Fuß verlagern, den linken Fuß auf die Zehengrundgelenke stellen
- Fäuste bilden, die Ellbogen beugen und die Arme fest zum Körper ziehen
- gleichzeitig die linke Ferse senken, das rechte Knie beugen
- das Strecken und Beugen einige Male wiederholen
- die Übung mit dem linken Fuß vorn ausführen
- dazu sprechen: „Ich sammle Kraft und Mut und fühle mich so gut.“

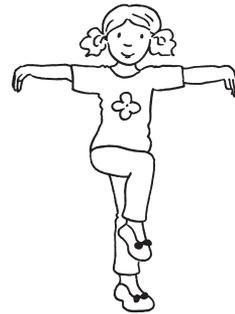
→ Spiel 48



Kranich:

- im aufrechten Stand die Arme seitlich auf Schulterhöhe heben
- die Hände nach unten abklappen
- gleichzeitig das rechte Knie heben
- das rechte Bein nach vorn strecken und den Fuß wieder an den Boden stellen
- gleichzeitig langsam die Arme senken
- das Gleiche mit dem linken Bein ausführen

→ Spiel 34



Krokodil

- beide Arme auf Schulterhöhe nach vorn strecken
- die Handflächen aneinanderlegen, rechts unten, links oben
- den linken Arm heben und die Handflächen wieder aufeinanderlegen
- dann Hände drehen, linke Hand nach oben und die rechte nach unten, und das „Maul“ öffnen und schließen
- einige Male abwechseln

→ Spiel 34



L

Stolzer Löwe:

- aufrecht sitzend die Arme vorstrecken
- die Finger spreizen
- Mund und Augen weit aufreißen, Zunge herausstrecken
- dazu laut brüllen

→ Spiel 59

**Kleiner Löwe:**

- wie der stolze Löwe
- nur leise brüllen

→ Spiel 59

Lotosblume:

- Handflächen nach oben dehnen
- langsam die Arme seitlich auf Schulterhöhe nach außen dehnen
- die Unterarme senkrecht zu den Oberarmen richten und die Handflächen zu den Seiten abklappen

→ Spiel 94



M

Mond:

- im aufrechten Stand die Arme heben
- über dem Kopf die Mittelfingerkuppen aneinanderlegen
- die Ellbogen nach außen dehnen

→ Spiel 55, 59, 96

**Halbmond:**

- die Handflächen aneinanderlegen
- den Oberkörper nach links und rechts dehnen

R

Regen:

→ Spiel 39, 40

- mit den Händen ein Dach über dem Kopf formen



S

Schmetterling:

→ Spiel 94, 96

- aufrecht auf den Boden oder Stuhl setzen
- die Fußsohlen aneinanderlegen, mit den Händen umfassen
- die Knie nach außen dehnen und wie Flügel auf- und abbewegen



Schneeflocken:

→ Spiel 41*

- die Arme nach oben strecken
- während des Senkens der Arme in die Hocke gehen und die Finger bewegen

Sonne:

→ Spiel 39, 40, 41*, 44, 48, 55, 59, 94, 96

- im aufrechten Stand die Beine grätschen
- die Arme in einer V-Stellung (diagonale Weiterführung der Beine) nach oben strecken



Stern:

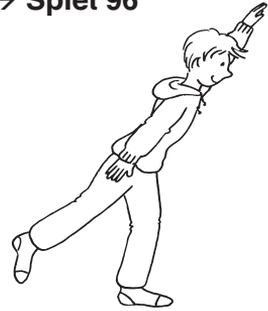
- im Stand den rechten Arm nach oben und den linken Arm nach unten dehnen
- dabei die Finger bewegen
- den Oberkörper nach links und rechts drehen
- bei der Drehung nach links ist der rechte Arm oben und der linke Arm unten
- bei der Drehung nach rechts ist der linke Arm oben und der rechte Arm unten

→ Spiel 55, 96

**Sternschnuppe:**

- im aufrechten Stand den linken Arm nach oben heben
- die rechte Hand auf den rechten Oberschenkel legen
- das rechte Bein gestreckt nach hinten heben
- „schschsch...“ tönen
- das Gleiche zur anderen Seite wiederholen

→ Spiel 96

**Tipp:**

Wer das Gleichgewicht nicht halten kann, lässt anfangs die Zehen des nach hinten gestreckten Beins am Boden.

T**Tanne:**

- im aufrechten Stand die Arme heben und nach oben strecken
- über dem Kopf die Fingerkuppen beider Hände aneinanderlegen
- dabei auf die Zehengrundgelenke stellen

→ Spiel 44

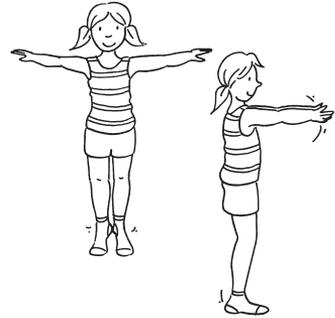


V

Vogel:

- im Stand auf die Zehengrundgelenke stellen
- die Arme seitlich auf Schulterhöhe ausbreiten
- dann die Fußsohlen wieder an den Boden stellen
- die Handflächen vor dem Körper zusammenführen
- die Arme bleiben auf Schulterhöhe gestreckt

→ Spiel 42*, 46, 92



Vorbeuge:

- im Stand die Arme heben und den Oberkörper aus den Hüften heraus gestreckt vorbeugen
- die Beine möglichst gestreckt halten und die Fingerspitzen oder Handflächen an den Boden legen

→ Spiel 44



W

Wind:

- die Arme nach oben strecken, hin- und herbewegen
- dazu pusten

→ Spiel 39, 40



Z

Zwerg:

- in der Hocke die Handflächen vor der Brust aneinanderlegen
- den Rücken aufrichten

→ Spiel 55

1.3 Verzeichnis der Spiele

Nr. des Spiels	Name des Spiels	Seite	Schwerpunkt Integration I / Sprache S	Schwierigkeit	Sprach- fertigkeit Hörver- stehen	Dauer	Material
Spiele zum Kennenlernen 							
1	Vorstellen mit Ball	27	I	○	●	15 Min.	✓
2	Namen klatschen	27	S	◐	● ○	15 Min.	–
3	Einander begrüßen	28	I	○	● ○	15 Min.	–
4	Zauberer Hokuspokus	28	S	◐	● ○	15 Min.	–
5	Was ist anders?	29	I	◐	● ○	15 Min.	✓
6	Wer ist das?	30	I	◐	○	10 Min.	✓
Spiele zur räumlichen Orientierung 							
7	Wohin gehen wir?	31	S	●	● ○	30 Min.	–
8	Fang den Ball 5-mal!	32	S	◐	● ○	20 Min.	✓
9	Schatzsuche	33	S	◐	● ○	20 Min.	✓
10	Da wohne ich	34	S	●	● ○	45 Min.	✓
11	Hallo, wie geht es dir?	34	I	◐	● ○	10 Min.	–
Spiele zur Förderung des Sozialverhaltens 							
12	Flüsterspiel	35	S	○	● ○	15 Min.	✓
13	Wie viele Kissen spüre ich?	36	I	●	● ○	15 Min.	✓
14	Was spielst du gern?	37	I	●	● ○	10 Min.	✓
15	Das Krokodil schluckt Schimpfwörter	38	I	●	● ○	15 Min.	✓
16	Der Zauberteppich	39	I	○	○	20 Min.	✓
17	Schenk dir ein Lächeln	40	I	●	○	20 Min.	✓
Spiele zum Wortschatzaufbau 							
18	Ich kenne die Farben	41	S	○	●	15 Min.	✓
19	Was sehe ich?	42	S	●	● ○	15 Min.	–
20	Buntes Schwungtuch	43	S	◐	●	20 Min.	✓
21	Bunte Formen legen	43	S	◐	●	15 Min.	✓
22	Mit allen Sinnen	44	S	◐	●	15 Min.	✓
23	Obst-Raten	45	S	●	● ○	10 Min.	✓
24	Gemüsesuppe	46	S	◐	● ○	15 Min.	✓
25	Obst-Tausch	47	S	◐	●	15 Min.	✓
26	Obst oder Gemüse?	47	S	●	●	15 Min.	✓

1 Einleitung

Nr. des Spiels	Name des Spiels	Seite	Schwerpunkt Integration I / Sprache S	Schwierigkeit	Sprach- fertigkeit Hörver- stehen	Dauer	Material
27	Obst- und Gemüse-Meditation	48	S	●	☺	15 Min.	✓
28	Körperzauber	49	I	○	☹	10 Min.	✓
29	Was mein Körper alles kann	49	S	●	☹	15 Min.	✓
30	Körperquiz	50	S	○	☹	15 Min.	–
31	Körperlied	51	S	●	☹	10 Min.	–
32	Ich finde deine Schuhe	52	I	●	☹	10 Min.	✓
33	Jahreszeiten-Mandala	52	S	●	☹	10 Min.	✓
34	Wen trifft der Kranich in Afrika?	53	S	●	☺	20 Min.	✓
35	Tierversteck	54	S	●	☹ ☺	10 Min.	✓
36	Tiere ertasten	54	S	●	☹	20 Min.	✓
37	Ich bin ein Baum	55	I	●	☺	15 Min.	✓
38	Die Blumenwiese	56	S	●	☹	15 Min.	✓
39	Wetteryoga	57	S	●	☹ ☺	15 Min.	✓
40	Eine Yoga-Wetter-Geschichte	57	S	●	☺	20 Min.	✓
41	Jahreszeiten-Flaschendreher	58	S	●	☹	15 Min.	✓
42	Das Regenspiel	59	I	○	☹ ☺	10 Min.	✓
43	Die Farben des Regenbogens	60	S	●	☹	15 Min.	✓
44	Spaziergang über den Regenbogen	61	I	●	☹	20 Min.	✓
45	Echokreisel mit Schulwörtern	62	S	○	☹ ☺	10 Min.	–
46	Ich packe meine Schultasche	63	S	●	☹	10 Min.	✓
47	Das Tor zur Schule	64	I	●	☹ ☺	20 Min.	✓
48	Mutmachsätze	65	I	●	☹ ☺	20 Min.	✓
49	Familienhäuser	66	S	●	☹	15 Min.	✓
50	Im Garten	66	I	●	☹ ☺	15 Min.	✓
51	Bewegungsgeschichte „Der Familienausflug“	67	I	●	☺	20 Min.	✓
52	Rate, wer das ist	68	I	●	☹ ☺	15 Min.	–
53	Freunde-Schüttel-Rap	68	I	●	☹ ☺	10 Min.	✓
54	Mathe-Rap	69	S	●	☹	10 Min.	✓
55	Bewegte Zahlen	70	S	●	☹ ☺	10 Min.	✓
56	Die magische 7	71	S	●	☹	10 Min.	✓
57	Aufrutschen nach Zahlen	71	S	○	☹	10 Min.	✓

Nr. des Spiels	Name des Spiels	Seite	Schwerpunkt Integration I / Sprache S	Schwierigkeit	Sprach- fertigkeit Hörver- stehen	Dauer	Material
58	Mein Geburtstag	72	S	●	● ●	15 Min.	–
59	Die Wochentage	73	S	●	● ●	10 Min.	–
60	Mein Taschengeld	73	S	●	● ●	15 Min.	✓
Spiele zum Grammatiktraining (🗎)							
61	Im Zoo	74	S	◐	● ●	15 Min.	–
62	Präpositionenspiel	75	S	◐	●	10 Min.	✓
63	Ein Bild vom Meeresboden	76	S	◐	●	20 Min.	✓
64	„In einem kleinen Haus“	77	S	◐	● ●	10 Min.	✓
65	Gegensätze finden	78	S	◐	● ●	15 Min.	✓
66	Wer sitzt wo?	79	S	◐	● ●	15 Min.	✓
67	Yoga-Schnick-Schnack- Schnuck	79	I	◐	● ●	15 Min.	–
68	Einmal – mehrmals	80	S	◐	● ●	15 Min.	–
69	Einzahl – Mehrzahl	80	S	○	● ●	10 Min.	✓
70	Einkaufen	81	S	◐	● ●	15 Min.	–
71	Ich bin – wir sind	82	S	◐	● ●	15 Min.	✓
72	Der-die-das-Tücher	82	S	◐	● ●	10 Min.	✓
73	Tanz um die Stühle	83	S	◐	● ●	15 Min.	✓
74	Der-die-das-Bälle	83	S	◐	● ●	10 Min.	✓
Spiele zur Ausspracheschulung (👁️)							
75	Der Brillenbär	84	S	○	● ●	15 Min.	✓
76	Das Trampeltier	85	S	○	● ●	10 Min.	✓
77	Fisch und Frosch	86	S	◐	● ●	10 Min.	✓
78	Der Spatz	87	S	◐	● ●	15 Min.	✓
79	Eine kleine Klapperschlange	87	S	◐	● ●	15 Min.	✓
80	Das Spinnennetz	88	S	●	● ●	10 Min.	✓
81	Tierfamilien	89	S	◐	● ●	15 Min.	✓
82	Tiersprache	90	S	○	●	15 Min.	✓
83	Sätzequatsch	90	I	●	● ●	20 Min.	✓
84	S-Laute-Geschichte	91	S	◐	● ●	15 Min.	✓
85	An- und Auslaute-Hörquiz	91	S	◐	●	10 Min.	–
86	Wörter Schlange	92	S	●	● ●	15 Min.	–
87	Ich habe eine Brille	93	S	◐	● ●	15 Min.	✓

1 Einleitung

Nr. des Spiels	Name des Spiels	Seite	Schwerpunkt Integration I / Sprache S	Schwierigkeit	Sprach- fertigkeit Hörver- stehen	Dauer	Material
88	Zungenakrobaten	94	S	●	● ●	5 Min.	–
89	Zungenkonzert	95	S	●	●	10 Min.	–
90	Vokale-Lied	96	S	●	●	10 Min.	✓
Spiele zur Bewegung und Entspannung 							
91	Verschiedene Gangarten	97	S	●	●	15 Min.	✓
92	Gespensterstunde	98	S	●	● ●	15 Min.	✓
93	Ausflug zum Spielplatz	99	S	○	●	20 Min.	✓
94	Am See	100	S	●	●	20 Min.	✓
95	Der Traumvogel	101	I	○	●	15 Min.	✓
96	Sonne, Mond und Sterne	102	I	●	●	15 Min.	✓
97	Schmetterling und Blume	103	I	●	● ●	10 Min.	✓
98	Die vergessliche Katze	104	I	●	●	20 Min.	✓
99	Die Hundeschule	105	I	●	● ●	20 Min.	✓
100	Die Glücksfee	106	I	●	● ●	15 Min.	✓



1 Vorstellen mit Ball



15 Min.

**Vorkenntnisse:** keine**Förderziele:**

- im ganzen Satz sprechen
- einfache Frage- und Antwortsätze bilden
- Auge-Hand-Koordination üben

Material: ein Ball**Durchführung im Sitzkreis:**

Alle Kinder stellen sich nacheinander in einem ganzen Satz vor: „*Ich heiße ...*“

Dabei hat immer das Kind, das sich vorstellt, den Ball in der Hand und rollt ihn danach zu einem anderen Kind im Kreis weiter.

Das Spiel endet, wenn alle Kinder an der Reihe waren.

°Erweiterung:

Können die Kinder sich im ganzen Satz vorstellen, lernen sie, einen Fragesatz zu bilden („*Wie heißt du?*“), und sprechen diesen, bevor sie den Ball zum nächsten Kind rollen.

2 Namen klatschen



15 Min.

**Vorkenntnisse:** keine**Förderziele:**

- Silben klatschen
- genau zuhören

Material: keines**Durchführung:**

Jedes Kind klatscht nacheinander zunächst die Silben des eigenen Vornamens, z. B. „*Fa-ti-ma*“. Anschließend klatscht der Lehrer einen Rhythmus vor. Alle Kinder, deren Vornamen die gleiche Silben-Anzahl haben, stehen auf. Klatscht der Lehrer z. B. dreimal, stehen Kinder mit den Vornamen *Fa-ti-ma*, *Flo-ri-an* oder *An-na-bel* auf.

Tipp:

Anfangs klatschen die Kinder intuitiv.

Das Einführen in die Silbenerkennung geschieht spielerisch und ohne Leistungsdruck.

°Erweiterung:

Beim Vorstellen und Klatschen der Silben ihres Vornamens werden Anfangssilben verdoppelt, z. B.: „*Fa-Fa-Fa-ti-ma*“, „*Flo-Flo-Flo-ri-an*“, „*A-A-An-na-bel*“.

Alle sprechen und klatschen den Namen in der vorgemachten Form nach.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

100 schnelle Spiele für Deutsch als Zweitsprache

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

