



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

54 schnelle Deutsch-Spiele für den Anfangsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



54 schnelle Deutsch-Spiele für den Anfangsunterricht

Inhalt

- | | | | |
|----|-------------------------|----|-----------------------------------|
| 1 | Buchstabenball | 28 | Ich packe meinen Koffer |
| 2 | Alle Gänse fliegen hoch | 29 | Tante Käte |
| 3 | Weckerspiel | 30 | Ich bin ein Pferd |
| 4 | Buchstabenkönig | 31 | Wörter raten |
| 5 | Kalter Kaffee | 32 | Reimwörterschlange |
| 6 | Flaschendrehen | 33 | Familie Meier |
| 7 | Stille Post | 34 | Daumenspiel |
| 8 | Buchstabensalat | 35 | Immer länger |
| 9 | Buchstaben sammeln | 36 | Paarbildung |
| 10 | Einbrecherspiel | 37 | Aber ich! |
| 11 | Alles aufs Tablett! | 38 | Minutenkönig |
| 12 | Buchstabentanz | 39 | Verbotenes Wort |
| 13 | Buchstabendieb | 40 | Was bin ich? |
| 14 | Rückendiktat | 41 | Heißer Stuhl |
| 15 | Buchstabenbingo | 42 | Wasserschlacht |
| 16 | Raketenspiel | 43 | Familientreffen |
| 17 | 1,2,3-Spiel | 44 | Verben würfeln |
| 18 | Aus 2 macht 1 | 45 | Namensfindung |
| 19 | Partnerwahl | 46 | Wortwechsel |
| 20 | Kuddelmuddel | 47 | Wörtermischmasch |
| 21 | Kauderwelsch | 48 | Schreibakrobat |
| 22 | Verwandlung | 49 | Fratzenmemo |
| 23 | Silben klatschen | 50 | Feuer, Wasser, Luft, Erde |
| 24 | Silbenverlängerung | 51 | Magnetspiel |
| 25 | Silbenfußball | 52 | Kommando Pimperle |
| 26 | Silbenrufer | 53 | Hüpfspiel |
| 27 | Wörterschlange | 54 | Ich sehe was, was du nicht siehst |

Aufgrund der besseren Lesbarkeit steht in den Spielbeschreibungen nur Lehrer und Schüler, selbstverständlich sind auch alle Lehrerinnen und Schülerinnen angesprochen.

Buchstabenball

1

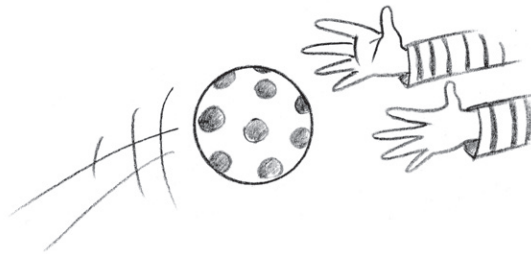
- ▶ Anlaute hören
- ▶ Fangen/Bewegung/Motorik

Material:
Schaumstoffball

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind nennt einen Buchstaben und wirft den Ball einem beliebigen Kind zu. Der Ball wird gefangen und ein Wort genannt, das mit diesem Buchstaben beginnt. Das Spiel kann beliebig lange fortgesetzt werden.

Hinweis: Das Spiel kann in Gruppen oder mit der ganzen Klasse gespielt werden.

Spielvariante: Für Fortgeschrittene eignet sich das Spiel, wenn zwei Buchstaben genannt werden, die beide in dem Wort vorkommen müssen. Dabei kann es sich um denselben Buchstaben handeln (z. B. zweimal A = **Anfang**, **Banane** ...) oder um zwei verschiedene (z. B. D und O = **doch**, **Dino**, **oder** ...).



Alle Gänse fliegen hoch

2

- ▶ Konzentration
- ▶ Bewegung
- ▶ Anlaute hören

Material:
Tafel oder Karten mit einzelnen Buchstaben

Das Spiel wird nach den bekannten Spielregeln von „Alle Vögel fliegen hoch“ gespielt. Hier muss allerdings der Anfangsbuchstabe der genannten Wörter, die „hochfliegen“ sollen, mit dem Buchstaben übereinstimmen, der vorher (z. B. als Buchstabe der Woche) an die Tafel geschrieben oder mittels einer Buchstabenkarte hochgehalten wurde.

Der Spielleiter (anfangs die Lehrkraft) schreibt also zunächst einen Buchstaben an die Tafel oder hält eine Buchstabenkarte hoch. Dann nennt er verschiedene Wörter. Die Arme der Kinder dürfen nur „hochfliegen“, wenn der erste Buchstabe des genannten Wortes mit dem angezeigten Buchstaben übereinstimmt.

Beispiel: **G**

- Alle **G**änse fliegen hoch. (Arme fliegen hoch.)
- Alle **G**abeln fliegen hoch. (Arme fliegen hoch.)
- Alle **K**äfer fliegen hoch. (Arme bleiben unten.)

Weckerspiel

3

- ▶ Anlaute hören
- ▶ Bewegung

Material:
„Liegeflächen“ für die Kinder

Wenn möglich liegen die Kinder gemütlich auf einem Teppich oder auf Matten. Sie „schlafen“, werden aber von einem „Wecker“ zwischenzeitlich immer wieder geweckt. Beim „Wecker“ handelt es sich um einen vorher verabredeten Buchstaben, z. B. den Buchstaben des Tages oder der Woche. Diesen gilt es als Anlaut im Wort zu hören.

Die Lehrkraft nennt verschiedene Wörter. Sobald der „Wecker“ zu hören ist, also das genannte Wort mit dem vereinbarten Anfangsbuchstaben beginnt, müssen die Schüler aufstehen, bis zu einem vorher vereinbarten Zielpunkt laufen und sich dann wieder hinlegen.



Buchstabenkönig

4

- ▶ Konzentration
- ▶ Anlaute hören
- ▶ Wortschatzarbeit

Material: –

Die Kinder stellen sich in zwei Reihen links und rechts vom Spielleiter auf. Anfangs übernimmt diese Rolle die Lehrkraft. Wenn das Spiel dann hinreichend bekannt ist, kann auch ein Kind Spielleiter sein.

Der Spielleiter nennt einen Buchstaben. Jeweils das erste Kind in jeder Reihe versucht, möglichst schnell ein Wort zu nennen, das mit diesem Buchstaben beginnt. Wem dies zuerst gelingt, stellt sich wieder hinten in die Reihe. Das andere Kind muss sich hinsetzen. Am Ende ist das Kind, das übrig bleibt, der Buchstabenkönig.

Kalter Kaffee

5

- ▶ Konzentration
- ▶ Anlaute hören
- ▶ Wortschatzarbeit

Material: –

Ein Kind bestimmt willkürlich einen Buchstaben. Wenn Buchstabenkarten vorhanden sind, kann auch eine Karte gezogen werden, um den Zufallsaspekt zu stärken. Mit diesem Buchstaben werden jetzt Wörter gesucht, idealerweise als Wortkombination von Adjektiv und Nomen oder Nomen bzw. Namen und Verb. Im Anfangsunterricht wird dies im Beispiel deutlich gemacht, der Verweis auf die Fachwörter entfällt.

Beispiel: **K** kalter Kaffee, kluge Kinder, kurze Kleider, komische Koalas ...
Kira kocht, Klaus kaut, Kitty kegelt ...

Hinweis: Dieses Spiel kann auch nach dem Prinzip der Reimwörterschlange (Nr. 32) als ein Wettbewerbsspiel gespielt werden.

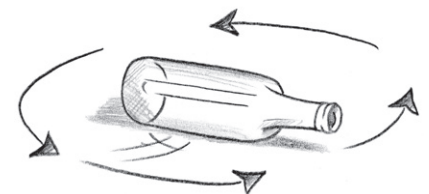
Flaschendrehen

6

- ▶ Anlaute hören
- ▶ Festigung der Buchstaben

Material:
eine Flasche

Alle Kinder sitzen oder knien im Kreis auf dem Boden. Ein Kind beginnt und nennt einen Buchstaben. Es wartet einen kurzen Augenblick, bevor es die Flasche dreht. Damit haben alle die Möglichkeit, sich ein Wort zu überlegen, das mit diesem Buchstaben beginnt. Das Kind, auf welches der Flaschenhals zeigt, nennt ein Wort mit dem angekündigten Anfangsbuchstaben.



Hat es das richtige Ergebnis genannt, sagt es selbst einen neuen Buchstaben und dreht die Flasche. War das Wort falsch, gibt das Kind ein Pfand ab. Am Ende bestimmen die Kinder gemeinsam, was ein Schüler tun muss, um sein Pfand zurückzubekommen (z. B. drei Kniebeugen).

Spielvariante: Das Spiel wird schwerer, wenn nicht nur ein Wort genannt werden muss, sondern z. B. drei oder fünf Wörter. Es kann auch eine thematische Vorgabe gegeben werden, z. B. „Alles was du magst“ mit **E**, oder es müssen Sätze gebildet werden, deren Wörter alle mit einem bestimmten Buchstaben beginnen, z. B. mit **A**: **A**nna **a**ngelt **a**m **A**bend **A**ale.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

54 schnelle Deutsch-Spiele für den Anfangsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

