



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Einfache Spiele für DaF- / DaZ-Kinder

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





Einführung

Situatives Lernen und nonverbale Kommunikation	4
Gezielte Sprachförderung	4
Hintergrundideen der Spiele	5

Spiele

Die Spiele und ihre Lernschwerpunkte	6
Eins oder mehr	7
Heiß oder kalt?	13
Mach was!	17
Schatzsuche	22
Allerlei	28
Ich brauch dich!	36
Die Wörterstraße	46
Vogeltreffen	55
Reih mich ein	58
Wie geht's, wie steht's?	68



Ich arbeite mehrheitlich im Kindergarten oder in der Primarstufe. Hier sind gute Spielideen sehr gefragt. Sowohl bei sehr jungen Kindern, bei Kindern mit keinen oder ersten Anfangskenntnissen der deutschen Schrift als auch bei Kindern aus anderen Kulturkreisen, die zu Hause komplett andere Schriftzeichen gelernt haben.

Junge Kinder besitzen noch wenig Ausdauer oder Motivation in „Lernsituationen“ und verfügen über eine kurze Konzentrationsspanne. Mit diesen Kindern kann man nicht einfach Vokabular „büffeln“.

Ebenso wenig kann man den Kindern aus anderen Kulturkreisen Arbeitsblätter oder Förderspiele mit deutschen Schriftzeichen anbieten. Ich bevorzuge, wann immer es möglich ist und Sprachfortschritte bringt, eine integrative Förderung, sodass die Kinder im Klassenverband und im Raum bleiben können.

Situatives Lernen und nonverbale Kommunikation

Für Kinder, die ohne Deutschkenntnisse zu uns in die Schule kommen, ist es sinnvoll, sie im Schulalltag nutzbringend und wirkungsvoll zu begleiten. Das hat auch den Vorteil, dass andere Kinder sich die Lehrerrolle anschauen und ganz rührend zur „Deutschlehrerin“ für die Anfänger werden. Ich beobachte immer wieder, dass sich Kinder um Fremdsprachige kümmern und ihnen nebenbei, z. B. während des Spielens, das Zählen beibringen. Dieser Kontakt fördert natürlich wiederum die Integration und damit die Motivation, die Sprache zu erlernen. Ich bin immer wieder fasziniert, wie rasch Kinder Deutsch lernen, wenn sie mit Gleichaltrigen zusammen sein können und die Sprache situativ und spontan anwenden können.

Beim Lernen mit anderen Kindern geht es oft darum, dass man sich auch ohne verbale Sprache mitteilen und verstehen kann.

Diese Kompetenzen zu erlernen – die sich nicht immer bei allen automatisch entwickeln –, steht bei mir im Vordergrund, wenn ich mit dem DaZ-Unterricht beginne. Es ist unglaublich, wie viel man verstehen kann, wenn man schaut, was die anderen nach einer Aufforderung der Lehrperson machen, und wie oft man auch nonverbal, mit Gestik und Mimik, „sprechen“ und verstehen kann.

Gezielte Sprachförderung

Früher oder später kommt man als Lehrkraft beim sprachhandelnden Begleiten an den Punkt, dass man die deutsche Sprache des Kindes gezielter fördern möchte. Das Kind versteht zu diesem Zeitpunkt zwar Deutsch und kann sich einigermaßen verständlich ausdrücken, gleichzeitig sind aber noch Wissenslücken in bestimmten Sprachbereichen festzustellen. Beispiele dafür sind:

- Präpositionen
- differenzierte Adjektive
- Satzstrukturen

Die DaZ-Kinder mit diesem Wissenstand sind meist noch sehr junge „Spielkinder“ oder Kinder, die unserer Schriftzeichen noch nicht mächtig sind. Sie benötigen deswegen angepasste und spielerische Förderideen, die sie motivieren, ihr Deutsch zu verbessern.

Aus diesem Grund begann ich, laufend eigene Spiele zu entwickeln, die sowohl die Spielfreude wecken, einfach zu verstehen sind, mehrheitlich keiner Schriftkenntnisse bedürfen, nicht zu lange dauern und trotzdem eine gezielte Förderung in einem bestimmten Sprachbereich ermöglichen.

Da ich immer wieder Gruppen unterrichtete, in denen sich Kinder mit unterschiedlichem Sprachniveau befanden und im integrativen Setting Deutsch sprechende Kinder mitspielen wollten, kann man den Schwierigkeitsgrad meiner Spiele anpassen. So können alle Kinder ohne Langeweile oder Überforderung



Einführung

lernen und die Deutschanfänger können von den Fortgeschrittenen profitieren.

Für besonders individuelle Förderziele innerhalb einer Gruppe eignet sich am besten das Spiel „Die Wörterstraße“.

Alle vorliegenden Spiele habe ich sowohl als DaZ-Lehrperson als auch als Integrationslehrerin erprobt und eingesetzt.

Hintergrundideen der Spiele

- Die Spiele sind motivierend, einfach und kurz.
- Sie eignen sich bis auf eine Ausnahme alle für Gruppen von zwei bis vier Kindern.
- Das Erlernen komplizierter Spielregeln ist nicht nötig, da die Regeln an allseits bekannte Spiele anknüpfen.

- Sie sind integrativ.
- Die Spiele ermöglichen es, bestimmte Sprachbereiche gezielt zu fördern.
- Sie decken schwerpunktmäßig die Kompetenzbereiche „Hören – Sprechen – Zuhören“ und „Wortschatz und Strukturentwicklung entwickeln und unterscheiden“ des Fachlehrplans Deutsch als Fremdsprache ab.
- Sie setzen fast alle keine deutsche Schriftsprache voraus und bieten trotzdem Ideen zur Verschriftlichung.
- Sie beinhalten die Möglichkeit zur nonverbalen Kommunikation und die Gelegenheit, Sprache über Bewegung zu lernen.

Ich wünsche allen Lehrpersonen und Kindern viel Freude mit den Spielen, Motivation und gute Lernerfolge!



Spiel	Lernschwerpunkt	Kurzbeschreibung	Kompetenzbereich (Lehrplan)
Eins oder mehr	Einzahl/Mehrzahl	Kartenspiel mit sehr einfachen Regeln	Wortschatz und Strukturen entwickeln, Hören, Sprechen
Heiß oder kalt?	Adjektive und ihre Gegensätze	Memory	Wortschatz entwickeln
Mach was!	Verben	Brettspiel mit Strategie	Wortschatz, Sprechen
Schatzsuche	schriftliche Anweisungen verstehen – lokale Präpositionen	Leseparcours	Lesekompetenz/ sinnentnehmendes Lesen
Allerlei	Lesesinnverständnis	Lesekarten mit Aufträgen	Lesekompetenz und Inhalte verknüpfendes Zuhören
Ich brauch dich!	Nomen und Sinnverknüpfungen	Lotto/Bingo	Wortschatz und situationsgerechtes Anwenden
Die Wörterstraße	von der Wortschatzerweiterung bis zu Satzstrukturen	Würfelspiel	Wortschatz und Strukturen entwickeln, situationsgerechtes Anwenden von Wortschatz, Sprechen
Vogeltreffen	lokale Präpositionen	Leiterspiel	Wortschatz und Strukturen entwickeln und unterscheiden
Reih mich ein!	Oberbegriffe zu Nomen, Verben, Adjektive	Einzellegespiel	Wortschatz und Strukturen entwickeln und unterscheiden
Wie geht's, wie steht's?	Adjektive zu Gefühlen, Befindlichkeiten und Stimmungen, Begründungen finden	Ein Spiel mit einem „Drehteller“ mit beweglichem Zeiger und verschiedenen Karten.	Wortschatz und Strukturen entwickeln, Sprechen: Fähigkeit, sich bewusst auszudrücken



Eins oder mehr

Thema: Das Üben von Einzahl und Mehrzahl

Material: Karten aus den folgenden Vorlagen

Herstellung:

Kopieren Sie die folgenden Vorlagen auf dickeres Papier und zerschneiden Sie diese anschließend zu Karten. Möchten Sie die Karten mehrmals verwenden, laminieren Sie diese zusätzlich.

Spielregeln

Die Bildkarten werden verteilt und jedes Kind bekommt die gleiche Anzahl an Karten.

Ein Kind beginnt und legt eine Karte offen in die Mitte (z. B. Einzahl). Dazu sagt es, was auf der Karte zu sehen ist, z. B. „ein Apfel“. Das Kind, das die Karte mit dem Gegenstück (z. B. Mehrzahl) auf der Hand hat, wiederholt den Begriff „der Apfel“. Dann legt es seine Karte dazu und sagt den Begriff „die Äpfel“. Danach legt es eine weitere Karte von seiner Hand in die Mitte und das Spiel geht auf dieselbe Weise weiter.

Je nach Anzahl der Spieler und der daraus resultierenden Menge an Karten im Spiel, muss geprüft werden, ob Einzahl und Mehrzahl zu jedem Begriff vorhanden sind.

Erschwerte Variante unter Einbezug des Oberbegriffes

Das Gegenstück muss nun dem Oberbegriff entsprechen. Auf die Karte mit dem Apfel kann also z. B. die Karte mit der Karotte gelegt werden. Wenn kein Kind ein Gegenstück zu der jeweiligen Karte auf der Hand hat, wird einfach eine neue Karte aufgedeckt.

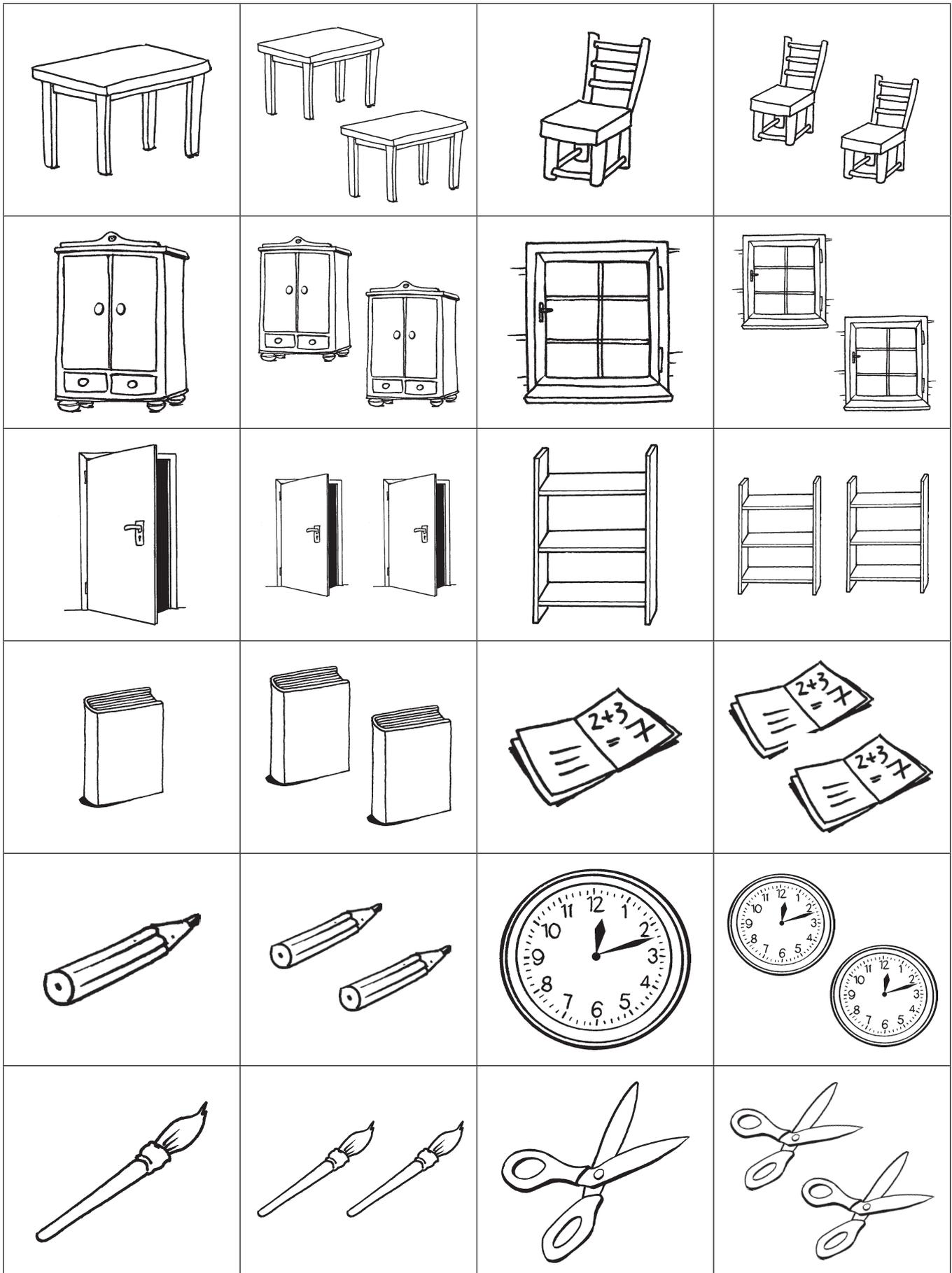
Das Spiel als Einzelaufgabe

Das Spiel kann auch als Einzelaufgabe von einem Schüler bearbeitet werden. Er muss die Karten nach Oberbegriffen sortieren und die Begriffe dann richtig in eine Tabelle (Seite 12) schreiben.

Die Begriffe (in der Einzahl) mit den Oberbegriffen in der Übersicht

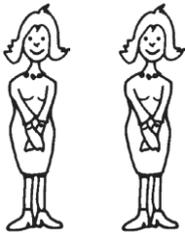
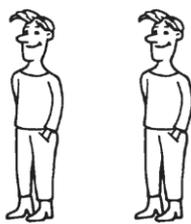
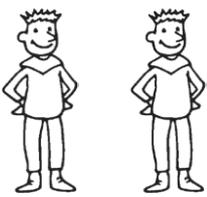
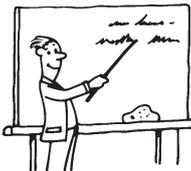
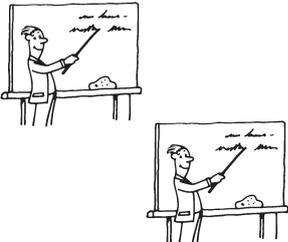
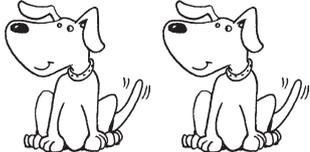
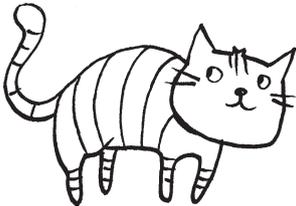
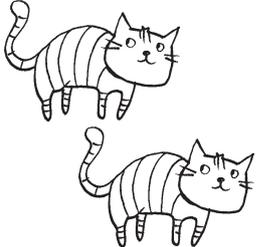
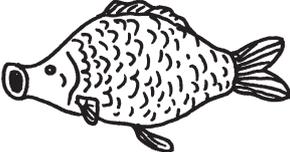
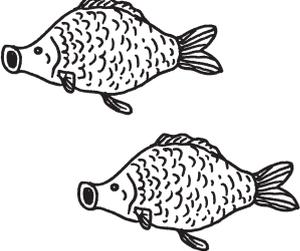
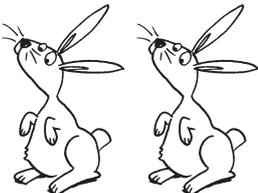
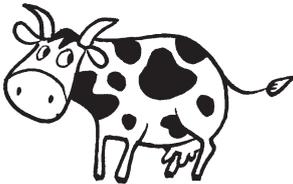
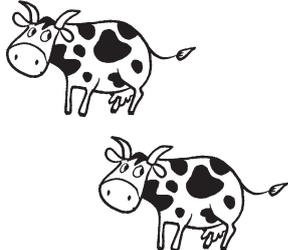
Möbel	Material	Menschen	Tiere	Essen	Spielzeug	Kleidung
Tisch	Buch	Frau	Hund	Apfel	Ball	Schuh
Stuhl	Heft	Mann	Katze	Karotte	Puppe	Socke
Schrank	Stift	Junge	Igel	Brot	Teddy	Hose
Fenster	Uhr	Mädchen	Fisch	Kuchen	Seil	Jacke
Tür	Pinsel	Baby	Hase	Banane	Roller	Mütze
Regal	Schere	Lehrer	Kuh	Birne	Schaukel	Pullover

Eins oder mehr – Kopiervorlagen





Eins oder mehr – Kopiervorlagen



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Einfache Spiele für DaF- / DaZ-Kinder

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

