

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Der große Spiele-Fundus zur Sprachförderung

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

I Grundlagen der Sprachentwicklung

1. Sprache und schulische Bildung	4
2. Spracherwerb	4
3. Mehrsprachigkeit	5
4. Probleme im Spracherwerb	5
5. Spielen	5
6. Der Spiele-Fundus	6
6.1. Grundwortschatz und Themenfelder	6
6.2. Zielsetzungen	6
6.3. Aufbau und Struktur der Spielfolgen	7
6.4. Variation und Differenzierung der Spiele	7
6.5. Förderung sprachlicher Kompetenzen	8
7. Literaturangaben	8

II Der Spiele-Fundus

1. Anleitungen für Spiele zur Sicherung und Erweiterung des Wortschatzes und der Satzentwicklung	10
1 Themen-Lotto	10
2 Pärchenspiel – Hören!	11
3 Wimmelspiel – Das kenne ich!	12
4 Wimmelspiel – Das finde ich!	13
5 Was Menschen tun	14
6 Wo ist ...? – Lotto	15
7 Wort-Verstehen-Bingo	16
8 Das kenne ich! – Lotto	17
9 Das ist ... – Lotto	18

10 Pärchenspiel – Sagen!	19
11 Zeige mir ...!	20
12 Benenn-Bingo	21
13 So sehen Dinge aus	22
14 So sieht es aus – Lotto	23
15 Was ich alles weiß	24
16 Ich sehe einen Gegenstand	25
17 Was habe ich in der Hand? – Lotto	26
18 Kettengeschichten	27
19 Kettengeschichten ohne Ende	28
20 Eine Geschichte erzählen	29
21 Jux-Geschichte mit Menschen	30
22 Richtig oder falsch?	31
23 Der Gegenstand passt, weil	32
24 Pärchenspiel – Passt doch!	33
25 Welcher Gegenstand gehört dazu?	34
26 Lese-Lotto	35
27 Lese-Domino	36
28 Lese-Pärchen	37
29 Verstehen-Bingo	38
30 Lese-Bingo	39

2. Hinweise zur Nutzung der Spielmaterialien	40
3. Übersicht über das Wortmaterial der Thementafeln (Bildertafeln)	42
4. Übersicht über die Thementafeln (Bildertafeln)	44
5. Übersicht über das Wortmaterial der Wimmelbilder	50
6. Beispielmateriale zum Thema „Stadt“	54

Alle Spielmaterialien befinden sich im Zusatzmaterial.

I Grundlagen der Sprachentwicklung

1. Sprache und schulische Bildung

Sprache ist ein wesentliches Element zur gesellschaftlichen Teilhabe und zum erfolgreichen Lernen. Trotz vielfältiger bildungspolitischer Diskussionen und Initiativen in den vergangenen Jahren verfügen immer noch zu viele Kinder über unzureichende Deutschkenntnisse bei Schuleintritt. Sie benötigen eine gezielte Unterstützung und Erweiterung ihrer mündlichen Sprachkompetenzen als Voraussetzung für den Schriftspracherwerb und erfolgreiches schulisches Lernen.

Schule

Bei Schuleintritt verfügen die Schulanfänger in den verschiedenen Entwicklungsbereichen wie Motorik, Sozialität, Kognition und Sprache über unterschiedliche Kompetenzen. Untersuchungen weisen eine Entwicklungsvariabilität von bis zu drei Jahren auf (Brügelmann & Brinkmann 2012). In der Vorklasse, der Eingangsstufe und den Eingangsklassen der Schule stehen die Förderung sprachlicher Kompetenzen und der Schriftspracherwerb im Vordergrund.

Inklusiver Unterricht

Im inklusiven Unterricht sollen Kinder mit unterschiedlichen Voraussetzungen, Entwicklungssituationen, Entwicklungsbedingungen und Kompetenzen in einem differenzierten Unterricht individuell gefördert werden. Oftmals sind mehrere Lehrkräfte und Fachpersonen im Unterricht tätig.

2. Spracherwerb

Der Spracherwerb ist ein mehrdimensionaler, stufiger Prozess, der in der Interaktion und Kommunikation mit Menschen erfolgt. Bei den meisten Kindern verläuft der Spracherwerb ohne Probleme. Die Kinder imitieren die Tätigkeiten und sprachlichen Äußerungen der Eltern und anderer Bezugspersonen in ihrem sozialen Umfeld und eignen sich so nach und nach die Laute, Wörter und grammatischen Regeln der sie umgebenden Sprache an (Szagun 2008).

Im Spiel- und in gemeinsamen Handlungssituationen oder beim Betrachten von Bilderbüchern, d. h. in Situationen geteilter Aufmerksamkeit (Joint attention), erfährt das Kind, wie andere Personen Gegenstände und Handlungen sprachlich benennen und beschreiben. Es vergleicht seine produzierten sprachlichen Äußerungen mit den gehörten und übernimmt in der Interaktion und sprachlichen Kommunikation jene sprachlichen Elemente, die seinen Ideen und Wahrnehmungen am besten entsprechen.

Vom Sprachverstehen zur Sprachnutzung

Beim Spracherwerb schreitet das Kind in einem stufigen Prozess meistens ohne Probleme voran.

- ▶ Das Kind erkennt immer wiederkehrende sprachliche Äußerungen.
- ▶ Es differenziert seine auditive Wahrnehmung.
- ▶ Es imitiert einzelne Laute oder Lautverbindungen „aaa“, „oooohh“, „dada“, „mamam“.
- ▶ Es verknüpft sprachliche Äußerungen mit Gegenständen und Tätigkeiten.
- ▶ Es imitiert nach und nach einzelne Wörter, wie „Papa“, „nane“, „Tati“, „Auto“.
- ▶ Es bildet Konzepte und Begriffe zu einzelnen Wörtern.
- ▶ Es produziert einzelne Wörter in sozialen Handlungssituationen.
- ▶ Es erweitert nach und nach sein Wissen über die Bedeutung einzelner Begriffe.
- ▶ Es erweitert seinen passiven und aktiven Wortschatz.
- ▶ Es erkennt intuitiv (unbewusst) einzelne sprachliche, grammatische und morphologische Regeln und Strukturen.
- ▶ Es wendet intuitiv (unbewusst) erkannte Regeln an und bildet erste Satzformen.
- ▶ Es erweitert und generiert neue Satzstrukturen.
- ▶ Es lernt, seine Sprache intentional, erkenntnis- und handlungsleitend einzusetzen. („Was ist ein Planet?“, „Dann nehme ich zuerst das Lineal und dann den Zirkel.“)
- ▶ Es trainiert und automatisiert seine sprachlich-kommunikative Handlungskompetenz.

- ▶ Es bildet Reimwörter („Hose – Dose“) und Alliterationen („Schlaue Schüler schreiben schön“).
- ▶ Es erwirbt metasprachliches Wissen.

Eltern und andere Gesprächspartner loben das Kind für seine Äußerungen und Sprachversuche. Sie wiederholen diese in korrekter Weise. Die positiven Reaktionen motivieren das Kind zu weiteren sprachlichen Äußerungen.

Je mehr Wörter und grammatische Elemente ein Kind erworben hat, desto besser kann es sich seiner Umwelt mitteilen. Mit der sprachlichen Entwicklung schreitet auch die kognitive Entwicklung des Kindes voran.

Im Alter von ca. 5 Jahren kann ein Kind alle Laute der Sprache seiner Umgebung bilden. Es verfügt über einen aktiven Wortschatz von ca. 3000 Wörtern und kann von vergangenen und zukünftigen Ereignissen in einfachen und komplexen Haupt- und Nebensätzen erzählen (Brinkmann 2005).

3. Mehrsprachigkeit

Bei mehrsprachigen Kindern verläuft der Erwerb der deutschen Sprache in ähnlicher Weise wie bei deutschsprachigen Kindern (Kroffke & Rothweiler 2004; Chilla et al. 2010; Tracy 2007).

Je nach Zeitpunkt, Umfang und Qualität der Sprache der Kommunikationspartner (Sprachinput) erwerben Kinder die deutsche Sprache simultan oder sukzessiv. Je später die Kinder mit dem Deutscherwerb beginnen, desto schwieriger ist der Erwerb der Grammatik. Unabhängig vom Erwerbalters müssen die Kinder die gleichen sprachlichen Kompetenzen erwerben wie monolingual deutschsprachige Kinder.

4. Probleme im Spracherwerb

Ein- und mehrsprachige Kinder, die wenig Gelegenheit zur Kommunikation und zum sprachlichen Austausch haben, und mehrsprachige Kinder, die z. B. erst mit Eintritt in den Kindergarten oder in die Schule mit dem Erwerb der deutschen Sprache beginnen, verfügen bei Schuleintritt häufig über einen geringeren oder unsicheren Wortschatz und über geringere grammatische Kompetenzen als die meisten Kinder ihrer Altersgruppe.

Kinder, die sich in ihren sprachlichen Äußerungen häufig falsch verstanden, zurückgewiesen oder kritisiert fühlen, und Kinder, die die Sprache der sozialen Umgebung nur unzureichend verstehen, verlieren die Motivation zur sprachlichen Aufmerksamkeit und Kommunikation. Sie achten weniger auf Inhalte und korrekte Sprachformen als viel mehr auf den Tonfall des Sprechers und die Reaktionen anderer, um die Bedeutung des Gesagten zu erraten. Auch Kinder, die immer wieder erfahren, dass die sprachlichen Äußerungen und Versprechen anderer (zumeist Erwachsener) nicht umgesetzt werden, verlieren nicht selten das Interesse an Sprache und ziehen sich mehr und mehr aus der Kommunikation zurück (Grimm 1999).

In ihren sprachlichen Äußerungen bringen Kinder ihre Ideen, ihr Wissen und ihre Emotionen zum Ausdruck. Ihre Sprache spiegelt den individuellen Wahrnehmungs- und Erkenntnisstand hinsichtlich ihrer personellen und sächlichen Umwelt wider bzw. welche Inhalte sie in einer Sprache ausdrücken können.

Schriftspracherwerb

Kinder mit einem geringen und/oder unsicheren Wortschatz und unzureichenden grammatischen Kenntnissen haben in der Schule Probleme, das Gehörte zu verstehen und ihre eigenen Ideen und Kenntnisse sprachlich angemessen mitzuteilen. Beim Schriftspracherwerb haben sie dann Probleme, jene Wörter zu erlesen, die sie nicht oder nur unzureichend kennen. Wegen fehlerhafter Satzbildung in ihrer mündlichen Sprache haben diese Kinder auch Probleme, den Inhalt von Sätzen zu erlesen und zu verstehen (Schründer-Lenzen & Merckens 2006).

Um die Schriftsprache erfolgreich zu erlernen, ist es nützlich, mangelnde Fähigkeiten und Kenntnisse in der mündlichen Sprache nachzulernen. (Holler-Zittlau 2012, 2013).

5. Spielen

Die meisten Kinder spielen gerne. Im Spiel können Fähigkeiten und Kenntnisse, die für das reale Leben nützlich sind, erworben, erprobt und erweitert werden (Piaget).

Spielen ist motivierend und zumeist von positiven Emotionen getragen. Spielen bildet mit einer Folge von Anspannung und Entspannung einen Aktivierungszirkel, der zu immer neuen kreativen Entfaltungsmöglichkeiten anregt (Heckhausen). Spielen ist eine eigene Erlebniswelt und ermöglicht zugleich eine Auseinandersetzung mit der realen Welt. Jeder Spieler kann eigene Erfahrungen und Kenntnisse aus seiner Lebenswirklichkeit in das Spiel einbringen (Mogel 2008).

Im Spiel können unterschiedliche Handlungen, Strategien und Rollen erprobt werden, die im konkreten Leben nicht oder nur unzureichend gegeben oder möglich sind. Es ist möglich, positive emotionale und soziale Erfahrungen zu machen, zum Beispiel erfolgreich zu sein und bestätigt zu werden. Besonders Spiele, die dem Entwicklungsniveau der Spieler entsprechen, sind besonders motivierend und lernförderlich.

Kinder spielen:

- aus der Freude am gemeinsamen Tun
- weil ihnen das Spielmaterial besonders gut gefällt
- weil ihnen eine Spielform besonders gefällt
- weil sie die im Spiel geforderten Anforderungen und Aufgabenstellungen erfolgreich bewältigen
- weil sie ihre Ideen und Kompetenzen einbringen können
- weil sie erkannt haben, dass sie im Spiel ihre Fähigkeiten und Kenntnisse besonders entfalten, darstellen und erweitern können
- weil der Erfolg ihrer Bemühungen im Spiel sichtbar wird.

6. Der Spiele-Fundus

Der große Spiele-Fundus mit seinen aufbauenden Spielen enthält vielfältige Spiele und Spielmöglichkeiten und bietet eine gute Grundlage zur Festigung, Erweiterung und kreativen Entwicklung sprachlicher Kompetenzen. Er ermöglicht stabilisierendes, ergänzendes, kompensatorisches Lernen.

Alle Spiele sind Kommunikations- und Interaktionsspiele. Sie benötigen mindestens zwei Mitspieler als Interaktionspartner. Die Spiele sind an bekannte Spielformen wie Lotto, Domino, Memory und Bingo angelehnt.

Die Spiele:

- berücksichtigen den kindlichen, emotionalen, sozialen und Lern-Entwicklungsstand
- entsprechen den Interessen und Kompetenzen des Kindes
- orientieren sich an den Stufen einer ungestörten Sprachentwicklung
- ermöglichen und provozieren in dialogischen Handlungssituationen sprachliches Handeln
- fördern die Motivation zur Sprachnutzung
- sind sowohl für monolingual deutschsprachige als auch für mehrsprachige Kinder geeignet.

6.1. Grundwortschatz und Themenfelder

Mit den Spielen wird ein elementarer thematisch geordneter Grundwortschatz (siehe Wortliste) aufgebaut und die Fähigkeit zur Satzbildung und zur Erzählfähigkeit vermittelt. Die Thementafeln und Wimmelbilder repräsentieren konkrete Alltagsgegenstände und Tätigkeiten und lassen einen unmittelbaren Bezug zu bekannten oder zu vermittelnden Alltagserfahrungen zu. Sie ermöglichen durch die Permanenz der bildlichen Darstellung eine genaue Betrachtung und Wahrnehmung sichtbarer Eigenschaften der abgebildeten Gegenstände und geben eine inhaltliche und sprachliche Orientierung.

Die Themenfelder Kleidung, Nahrung, Wohnen, Spielen, Schule etc. entsprechen den Erfahrungswelten der Kinder.

6.2. Zielsetzungen

Ziel ist es, mit dem großen Spiele-Fundus, mithilfe von interaktiven und kommunikativen Spielen, durch differenzierte Aufgabenstellungen Gegenstände und Sachverhalte der Lebenswelt differenziert wahrzunehmen, das Sprachverständnis zu erweitern, einen elementaren Grundwortschatz zu festigen und zu erweitern und die Satzbildung und Erzählfähigkeit anzubahnen, aufzubauen, zu festigen und zu erweitern.

In Anlehnung an den ungestörten Spracherwerb werden folgende Zielsetzungen verfolgt:

- Differenzierung der Gegenstands- und Sprachwahrnehmung
- Erweiterung des Sprachverständnisses

- Erweiterung und Festigung eines elementaren Wortschatzes (Nomen, Adjektive, Verben, Präpositionen, Pronomen usw.)
- Erhöhung und Automatisierung der Wortabrufgeschwindigkeit
- Erwerb grammatischer Elemente und Strukturen (z. B. Subjekt-Verb-Kongruenz, Verbformen, Partizipbildung, Präpositionen im Akkusativkontext, Präpositionen im Dativkontext, Kasusmarkierungen usw.)
- Erweiterung der Satzproduktion, Aussagesätze, Fragesätze, Haupt-Nebensatzkonstruktion
- Erhöhung und Automatisierung der Dekodierungsgeschwindigkeit
- Festigung und Automatisierung der Satzbildung
- Erhöhung der Kommunikations- und Sprachmotivation

6.3. Aufbau und Struktur der Spielfolgen

Die Spiele ermöglichen eine begriffliche Erarbeitung der Gegenstände und Themen mit Hilfe des Bildmaterials. In nachfolgenden Spielen kann auf bereits gewonnene inhaltliche und sprachliche Kenntnisse aufgebaut werden. Zum Beispiel:

- Abbildungen sollen in unterschiedlichen Spielformen benannt werden.
- Gegenstandsbezogene und inhaltliche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sollen erkannt und benannt werden. Beispiel: „Aus dem Glas und aus der Tasse kann man trinken. Das Glas ist aus Glas; die Tasse ist aus Porzellan. Das Sofa steht im Wohnzimmer, die Badewanne steht im Bad.“
- Funktionale Aspekte sollen betrachtet und beschrieben werden: „Wozu braucht man eine Schere?“ – „Mit der Schere kann man schneiden.“
- Handlungen sollen pantomimisch oder szenisch dargestellt, sprachlich begleitet oder sprachlich geleitet und antizipiert werden: „Der Mann liest Zeitung.“
- Angeregt durch die Bildkarten sollen eigene Erfahrungen berichtet oder Geschichten erzählt werden: „Ich habe auch ...“
- Wahr oder falsch? „Der Radfahrer fliegt.“ „Die Uhr lacht laut.“ „Der Stuhl hat rote Haare.“
- Begriffe sollen erlesen werden.

Funktion der Spielmarken

Alle Kinder benötigen eine positive Rückmeldung zu ihren Lernbemühungen.

Visualisierung sprachlicher Kompetenzen:

Bei den Spielen werden die vom Kind korrekt benannten Abbildungen mit einer Spielmarke belegt. Die Spielmarken verdeutlichen zum einen eine eindeutige Gegenstands-Wort-Zuordnung und lassen zum anderen dem Kind seine sprachlichen Kompetenzen konkret sichtbar werden. Das Kind erkennt z. B. selbst, wie viele der abgebildeten Gegenstände von ihm korrekt benannt werden oder ob es einen Satz bilden kann.

Dokumentation von Lernfortschritten:

Mit der Belegung erkannter bzw. benannter Gegenstände bzw. Abbildungen mit einer Spielmarke kann der Spieler seinen Lernfortschritt sehr schnell selbst erkennen und diesen mit hoher Motivation weiterverfolgen.

Begrenzung der Aufgabenstellung:

Die Nutzung von Spielmarken hat auch eine begrenzende Funktion. Gerade engagierte Erwachsene überfordern schwächere Schülerinnen und Schüler zuweilen, wenn sich diese auf eine intensive Sprach-Lernsituation einlassen und die Lehrkraft nicht rechtzeitig bemerkt, dass die Lerner die Grenzen ihrer Konzentration und Aufnahmefähigkeit erreicht haben. Günstig ist, wenn die Lehrkraft und der Schüler/die Schülerin gemeinsam eine Anzahl von Spielmarken auswählen.

6.4. Variation und Differenzierung der Spiele

Die Spiele und Materialien können in folgender Weise variiert werden:

- Reduzierung bzw. Erweiterung des Spielmaterials
- Kombination unterschiedlicher Spielmaterialien
- Reduzierung bzw. Erweiterung der Anzahl der Mitspieler
- Begrenzung bzw. Erweiterung der kommunikativen sprachlichen Anforderungen.
- Wiederholung einzelner Spiele mit unterschiedlichen Spielpartnern zur Festigung sprachlicher Kompetenzen
- Kreative Weiterentwicklung durch Formulierung differenzierender Aufgabenstellungen.

Alle Spiele können bei Bedarf, mit ihren Aufgabenstellungen und hinsichtlich ihrer sprachlichen Anforderungen, auch mit konkreten Gegenständen gespielt werden.

6.5. Förderung sprachlicher Kompetenzen

In allen Spielen und Spielformen wird Sprache als Mittel zur Kommunikation und als notwendiger Teil einer Gesamtspielhandlung eingesetzt und erfahren. Es wird deutlich, dass durch Sprache eine Handlung begleitet, nachvollzogen, antizipiert und geleitet werden kann; so wird Sprechen selbst systematisch und sukzessive als emotionales, intentionales, inhaltliches und wirkungsvolles Handeln erfahren und erkannt.

Die differenzierenden und variierenden Betrachtungsweisen der Gegenstände und Themen bewirken in der Interaktion mit den Spielpartnern notwendig den Gebrauch und die systematische Erweiterung sprachlicher Kompetenzen.

Durch das Hören der sprachlichen Äußerungen der Spielpartner werden die Sprachrezeption und das Sprachverständnis erweitert.

Durch die selbst formulierten sprachlichen Äußerungen werden vorhandene sprachliche Fertigkeiten gefestigt und durch die wiederholte Formulierung routiniert und automatisiert.

Die Äußerungen der Spielpartner werden beurteilt, gegebenenfalls modelliert und in das eigene sprachliche Repertoire übernommen, um sie bei nächster Gelegenheit innerhalb und außerhalb des Spiels wieder anzuwenden.

Die zunehmend differenzierte Betrachtung der Gegenstände sowie deren sprachliche Benennung und Beschreibung ermöglichen in der Kommunikation eine Übernahme sprachlicher Präsentationen, Regeln und Begriffe (in Form von Nomen, Adjektiven, Verben, Präpositionen etc.) und eine Differenzierung morphologischer Strukturen, wie z.B. Subjekt-Verbkongruenz, Kasusmarkierung und Tempusgebrauch.

Entscheidend ist, dass in den sprachaufbauenden Spielfolgen nicht einzelne Begriffe und Satzmuster abgefragt oder sinnlos reproduziert werden, sondern dass Fragestellungen so entwickelt und bearbeitet werden, dass unterschiedliche Wahrnehmungen, Erfahrungen und Kenntnisse der Kinder angesprochen und verbalisiert werden können.

Eine Erweiterung rezeptiver und perzeptiver sprachlich-kommunikativer Kompetenzen wird evoziert, ermöglicht und gesichert.

Für den Hörer und Mitspieler erfordert die sprachliche Darstellung des Interaktionspartners eine vergleichende Auseinandersetzung mit den verbalisierten Inhalten sowie mit den sprachlichen Darstellungsformen.

In der wechselseitigen Interaktion und Kommunikation kommt es dabei zu einem Erfahrungs- und Symbolaustausch. Ist eine sprachliche Formulierung für eine Wahrnehmung oder Erkenntnis zutreffend? Ist die sprachliche Form angemessen?

7. Literaturangaben

1. Brinkmann, E. (2005) (Hrsg.): Erzählen. In: Grundschule Deutsch, Heft 8. Kallmeyer bei Friedrich: Seelze.
2. Brügelmann, H./Brinkmann, E. (2012): Wenn Kinder schreiben ... In: Ritter, A./Ritter, M. (Hrsg.). Schreibkompetenz und Schriftkultur. Grundschulverband: Frankfurt.
3. Chilla, S.; Rothweiler, M.; Barbur E. (2010): Kindliche Mehrsprachigkeit – Grundlagen – Störungen – Diagnostik. München: Reinhardt-Verlag.
4. Grimm, H. (1999): Störungen der Sprachentwicklung. Göttingen: Hogrefe.
5. Holler-Zittlau, I. (2012): *Sprachförderung bei Mehrsprachigen Kindern in der Grundschule*. In: Verband Sonderpädagogik (Hrsg.). Sprache Inklusiv – Mit Beiträgen des gleichnamigen Fachkongresses vom 20.–21. Mai in Aachen: Würzburg. CD.
6. Holler-Zittlau, I. (2013): *Schriftsprache in der Grundschule erfolgreich erwerben – ein Beitrag zur Inklusion*. In: Verband Sonderpädagogik (Hrsg.). Herausforderung Inklusion. Sonderpädagogischer Kongress 2013. Vom 25. bis 27. April 2013 in Weimar: Würzburg. DC.
7. Kroffke, S.; Rothweiler, M. (2004): Sprachmodi im kindlichen Zweitspracherwerb. In: Die Sprachheilarbeit, 49/1, S. 18–24.
8. Mogel H. (2008): Psychologie des Kinderspiels. Von den frühesten Spielen zum Computerspiel. Berlin: Springer.

9. Schröder-Lenzen, A. & Merckens, H. (2006): Differenzen schriftsprachlicher Kompetenzentwicklung bei Kindern mit und ohne Migrationshintergrund. In: A. Schröder-Lenzen (Hrsg.). *Risikofaktoren kindlicher Entwicklung – Migration, Leistungsangst und Schulübergang*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 15–44.
10. Szagun, G. (2008): Sprachentwicklung beim Kind. Weinheim und Basel.
11. Tracy, R. (2007): Wie Kinder Sprachen lernen. Tübingen: Narr.

II Der Spiele-Fundus

1. Anleitungen für Spiele zur Sicherung und Erweiterung des Wortschatzes und der Satzentwicklung

1 Themen-Lotto

Aufgabenstellung: *Lege ein gleiches Bild auf deine Bildertafel.*

Spielart: Bilderlotto

Anzahl Mitspieler: 2–4 Spieler

Spieldauer: 10–15 Minuten

Material: 2–4 Thementafeln
24–48 entsprechende Kärtchen

Thementafel: 1–24
Nomen: Thementafel 1–20
Verben: Thementafel 21–22
Adjektive: Thementafel 23–24

Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält eine Thementafel. Die Kärtchen werden verdeckt ausgelegt und gemischt.

Spieldurchführung: Ein Spieler deckt ein Kärtchen auf und vergleicht dieses mit den Abbildungen auf seiner Thementafel. Der Spielleiter benennt die Abbildung. Ist die Abbildung auf der Thementafel des Spielers vorhanden, wird das Kärtchen umgedreht auf die passende Abbildung gelegt. Ist die Abbildung nicht vorhanden, kann ein anderer Spieler, der die Abbildung auf seiner Thementafel gefunden hat, das Kärtchen nehmen. Der nächste Spieler deckt ein Kärtchen auf.

Spielende: a) Das Spiel ist beendet, wenn eine Thementafel belegt ist.
b) Das Spiel ist beendet, wenn alle Thementafeln belegt sind.

Spielvariante: Ist das Kärtchen auf der Thementafel des ziehenden Spielers nicht enthalten, wird es in den Stapel zurückgelegt.

Sprachliche Zielsetzung: Sprachverständnis: Nomen, Pluralformen, Verben, Adjektive

Sprachliche Äußerungen,

Satzmuster: die Tafel
das Buch
der Stift
oder
Da ist die Tafel.
Da ist das Buch.
Da ist der Stift.
oder
Das ist eine Tafel.
Das ist ein Buch.
Das ist ein Stift.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Der große Spiele-Fundus zur Sprachförderung

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

