

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Game on! 11 Spiele für den Deutschunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
----------------------	---

Rechtschreibung

Rechtschreib-King	6
Wörter-Bau	14

Grammatik

Wortarten-Würfler	21
Nomen-Verben-Adjektive	29
Grammatik-Checker	33
Zeiten-Leger	39

Spiele: Märchen, Fabeln und Beschreibungen

Märchen-Profi	45
FABEL-haftes Quiz	54
Wer bin ich?	58

Deutsch-Mix

Deutsch-Querbeet	67
Ich hab's	73



Digitales Zusatzmaterial:

Im Zusatzmaterial finden Sie alle Spielkarten, Spielscheine etc. im PDF-Format zum Ausdrucken.

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

Spiele im Unterricht können etwas ganz Besonderes sein, denn man kann mit ihnen Spaß haben, aber auch Themeninhalte von einer ganz anderen Seite üben und wiederholen. Genau dafür ist dieser Band gedacht. In ihm finden Sie elf verschiedene Spiele für Ihren Deutschunterricht in den Jahrgangsstufen 5 und 6 verteilt auf vier Kapitel: Rechtschreibung – Grammatik – Märchen, Fabeln und Beschreibungen – Deutsch-Mix.

Zur Rechtschreibung spielen die Schülerinnen und Schüler ein Memorygame und/oder legen verschiedene Wörter mit Buchstabenkärtchen.

In den Grammatikspielen müssen die Lernenden ihr Fachwissen zu den verschiedenen Wortarten und Zeitformen anwenden.

Im dritten Kapitel wird das Wissen der Kinder zu den Inhalten Märchen, Fabeln und Beschreibungen getestet.

Im letzten Kapitel findet sich ein Spielmix zu verschiedenen Themen des Deutschunterrichts.

Einsatz im Unterricht

Die Seiten zu den Spielen sind immer gleich aufgebaut:

- Es gibt eine Spielbeschreibung für Sie als Lehrkraft.
- Außerdem erhalten Sie Informationen zu Kompetenzen, Sozialform, Zeit, Sinn und Ziel des Spiels, benötigten Materialien und Vorbereitungen sowie ein Beispiel.
- Des Weiteren gibt es eine Spielanleitung für die Lerngruppe. Diese sollte kopiert und ausgegeben werden. Es bietet sich an, die Seiten zu laminieren, um sie langlebiger zu machen. Bei schwachen Lerngruppen sollte die Spielbeschreibung gemeinsam gelesen und besprochen werden.
- Darüber hinaus finden Sie Vorlagen zu den Spielen. Manche Vorlagen sollten vergrößert kopiert werden o.Ä. Dazu finden sich entsprechende Hinweise.

Da teilweise sehr viel kopiert bzw. ausgedruckt werden muss, ist es in jedem Fall sinnvoll, sich die Arbeit zu machen, alles zu laminieren. So können die Spiele öfter und mit verschiedenen Lerngruppen gespielt werden. Außerdem haben Sie dann immer alles passend zur Hand. Sie finden das gesamte Spielzubehör (Spielkarten, Spielscheine etc.) zum Ausdrucken und in Farbe im digitalen Zusatzmaterial.

Hinweise zu Variationen der Spiele

Wörter-Bau:

Je nach Lerngruppe sollte die Lehrkraft im Vorfeld entscheiden, ob alle Buchstaben des Alphabets während des Spiels verwendet werden sollen. Ist die Lerngruppe eher schwach, bietet es sich an, seltene Buchstaben wie Q, X und Y herauszunehmen.

Außerdem ist zu überlegen, ob der Spielschein für jede Gruppe zu benutzen ist. Durch die Vorgabe, wie viele Karten jeder in den einzelnen Runden erhält, steigert man das Niveau, was unter Umständen schwächere Schülerinnen und Schüler überfordern könnte. Daher sollte vorab überlegt

werden, in jeder Runde immer nur fünf Karten auszugeben, bis sich die Gruppe mit diesem Spiel vertraut gemacht hat.

Für leistungsstärkere Schüler und Schülerinnen oder Lerngruppen kann hingegen die Vorgabe gemacht werden, dass jedes gelegte Wort mindestens drei Buchstaben haben muss.

Wortarten-Würfler und Grammatik-Checker:

Diese Spiele können auch im Klassenverband gespielt werden. Dazu werden max. vier größere Gruppen gebildet, die dann die Streifen bekommen. Es bietet sich an, für jede Gruppe einen Teamsprecher oder eine Teamsprecherin zu bestimmen, der oder die am Ende die Antwort nach dem Besprechen mit dem Team laut sagt. Durch das gemeinsame Absprechen innerhalb der Gruppe profitieren alle Lernenden und können sich austauschen. Die Lehrkraft übernimmt dann die Rolle des Moderators, liest vor und verteilt die Punkte. Ein großer Schaumstoffwürfel bringt ebenfalls etwas mehr Spielspaß ins Klassenzimmer.

Nomen-Verben-Adjektive:

Sollte die Lerngruppe insgesamt sehr schwach sein und die Schülerinnen und Schüler große Probleme mit dem Erkennen der Wortarten haben, bietet es sich an, im Vorfeld gemeinsam Wörter am Smartboard, der Tafel o.Ä. zu sammeln. Diese können während des Spiels den Lernenden als Gedächtnisstütze und Hilfe dienen.

Zeiten-Leger und Deutsch-Querbeet:

Diese Spiele können ebenfalls im Klassenverband gespielt werden. Hier erhöht sich der Schwierigkeitsgrad, denn die Schülerinnen und Schüler können nicht mitlesen und müssen so besonders aufmerksam zuhören.

Märchen-Profi:

Dieses Spiel kann auch ohne Spielfeld und Spielfiguren im Klassenverband gespielt werden. Die Lehrkraft teilt die Klasse in zwei Mannschaften ein, die gegeneinander spielen. Als Moderator liest die Lehrkraft die Karten und Märkchen vor, während aus jeder Gruppe immer eine Person nach vorne kommt, um die Frage zu beantworten. Wer zuerst „Stopp!“ ruft, darf die Antwort geben. Wenn keiner der beiden die Antwort kennt, darf sich mit dem Team besprochen werden.

FABEL-haftes Quiz:

Auch dieses Spiel kann im Klassenverband mit verschiedenen Mannschaften gegeneinander gespielt werden. Die Lehrkraft übernimmt das Vorlesen der Fragen. Je Frage/Runde tritt je ein Mitglied pro Gruppe nach vorne und beantwortet die Frage. Wer zuerst „Stopp!“ ruft, darf die Antwort geben. Wenn keiner der beiden die Antwort kennt, darf sich mit dem Team besprochen werden.

Ich wünsche Ihnen und Ihrer Lerngruppe viel Spaß mit diesem Band und beim Spielen!

Ihre

Lena-Christin Grzelachowski

Rechtschreib-King

Kompetenz:

Bei diesem Spiel geht es um das genaue Lesen und um die Anwendung von verschiedenen Rechtschreibregeln sowie wichtigen Schreibweisen. Die Lernenden lesen und sprechen vor und mit anderen.

Sozialform:

Partner- oder Gruppenarbeit mit max. vier Personen

Zeit:

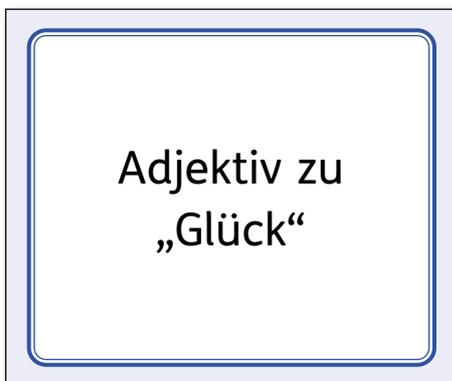
Das Spiel ist zeitlich flexibel. Es kann als Warm-up eingesetzt werden für ca. 10–15 Minuten oder es wird so lange gespielt, bis die erste Gruppe fertig ist.

Sinn und Ziel des Spiels:

Das Spiel ist als Memorygame aufgebaut. Die Paare, die gefunden werden sollen, sind jedoch nicht gleich, sondern eine Karte enthält die Erklärung, die andere Karte die Lösung.

Materialien und Vorbereitung:

- Blätter mit den Karten für jede Gruppe kopieren bzw. ausdrucken
- ggf. Karten auf stärkeres Papier / vergrößert / farbig kopieren bzw. drucken
- ggf. Karten laminieren

Beispiel:

Karte mit der Erklärung



Karte mit der Lösung

👑 Rechtschreib-King 👑

Vorbereitung:

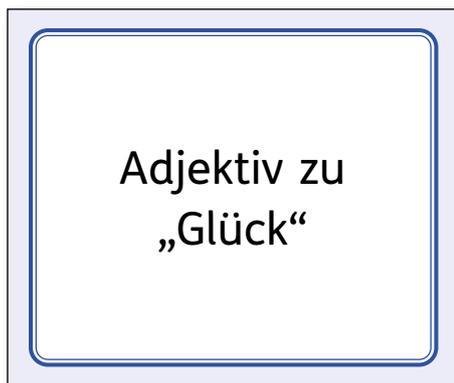
Legt alle Karten umgedreht, also verdeckt, und gemischt vor euch auf den Tisch.

Ablauf:

Ziel des Memorygames ist es, alle Erklärungs- und Lösungskarten richtig zuzuordnen.

Wählt zunächst eine Person aus, die startet. Diese dreht eine Karte um und liest sie laut vor. Anschließend dreht die Person eine weitere Karte um, die ebenfalls laut vorgelesen wird. Wenn die Karten zusammenpassen, darf der Spieler / die Spielerin die beiden Karten behalten und ist weiter an der Reihe, bis er/sie kein weiteres Pärchen findet. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr übrig sind. Es gewinnt der- oder diejenige, der/die die meisten Pärchen gefunden hat. Kontrolliert beim Auszählen zur Sicherheit eure Pärchen anhand des Lösungsblatts.

Beispiel für ein Pärchen:



Karte mit der Erklärung



Karte mit der Lösung

Regeln:

- Die aufgedeckten Karten müssen immer wieder an ihren Platz zurückgelegt und dürfen nicht an eine andere Stelle gelegt werden.
- Die Karten müssen immer von der Person laut vorgelesen werden, die gerade an der Reihe ist.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Game on! 11 Spiele für den Deutschunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

