

Barbara Kiener



66



Das macht
Spaß!

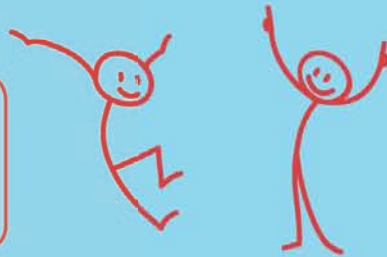
Spielideen Deutsch



einfach,
kreativ,
motivierend



Los
geht's!



Du
bist
dran!



© 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: Steffi Aufmuth, Corina Beurenmeister, Stefanie Czapla, Julia Flasche, Steffen Jähde, Hendrik Kranenberg, Thorsten Trantow, Bettina Weyland
Satz: Fotosatz H. Buck, Kumhausen

ISBN: 978-3-403-37783-2
www.auer-verlag.de

Vorwort	5	4 Rechtschreibung	
1 Sprechen und zuhören		4.1 Abecedarium	21
1.1 Das Spiegelbild	7	4.2 Rechtschreib-Champion	21
1.2 Mein Leben als ...	7	4.3 Laufdiktat	22
1.3 Billiger Jakob	8	4.4 Wortpuzzle	22
1.4 Die etwas andere Kurzgeschichte	8	5 Sprache untersuchen	
1.5 Hast du eine Lösung?	9	5.1 Zeitformen – Wurfball	23
1.6 Hutgeschichten	9	5.2 Zeitformen würfeln	24
1.7 Das Dings	10	5.3 Zeitformen – Eckenraten	25
1.8 Wortfamilien-Bingo	11	5.4 Satzarten – Wurfball	25
1.9 Ja-Nein-Spiel	11	5.5 Wortarten raten	26
2 Schreiben		5.6 Adverbialien würfeln	26
2.1 Fremdwörter raten	12	5.7 Teekesselchen (Wörter mit Doppelbedeutung)	27
2.2 Zeitungswörtersalat	12	5.8 Die Wer-(mit Wem-)Wo-Wann-Was-Wie-Warum-Geschichte	28
2.3 Suchsel	13	5.9 Redewendungen-Puzzle	29
2.4 Der längste Satz	13	6 Lesen / Umgang mit Texten	
2.5 Synonyme-Wettspiel	14	6.1 Richtig oder falsch? (1)	30
2.6 Alles, was ich mag	14	6.2 Richtig oder falsch? (2)	31
2.7 Zu wem gehöre ich?	15	6.3 Geheimschrift	32
2.8 Zwölf-Satz-Geschichte	15	6.4 Rebusrätsel	33
2.9 ABC zu Themenbereichen	16	6.5 Satzzeichen einmal anders	33
2.10 Elfchen	17	6.6 Sprechfehler	34
2.11 Buchstabendiktat	18	6.7 Schüttelwörter	34
2.12 „Warum“ und „Weil“	18	6.8 Lesekönig	35
3 Alphabet / Arbeit mit dem Wörterbuch		6.9 Lesefehlertext	35
3.1 Wörterbuch-Überraschung	19	7 Kimspiele	
3.2 Nach „B“, vor „L“	19	7.1 Alles auf den Tisch	36
3.3 Alphabet-Champion	20	7.2 Koffer packen	36
3.4 Wörter sortieren	20	7.3 Gedächtnisspiel	37

8	Wörter über Wörter		8.9	Montagsmaler	43
8.1	Zusammengesetzte Nomen	38	8.10	Buchstabensalat	43
8.2	Wörterkette mit Endbuchstaben	38	8.11	Klassenmemory	44
8.3	Wer schreibt am schnellsten?	39	8.12	Hangman	44
8.4	Flüsterpost	39	8.13	Wortleiter	45
8.5	Wer bin ich?	40	8.14	Wortartensalat	45
8.6	Stadt, Land, Fluss	41	8.15	Sammelsurium	46
8.7	Pantomime	42	8.16	Buchstaben würfeln	46
8.8	Rückenmassage mit Buchstaben	42			

Das Spielen trägt bei Kindern maßgeblich zur Entwicklung der kognitiven und motorischen Fähigkeiten bei. Vor allem in der Schule wird das Spiel gerne als Lernmethode eingesetzt. Es bringt Abwechslung zum Schulalltag und besitzt motivierenden Charakter. Die Schüler¹ merken oft gar nicht, dass sie dabei lernen.

Es gibt viele Möglichkeiten, Spiele sinnvoll in den Unterricht einzubauen und geforderte Wissensbereiche abzudecken. Gerade die „spielerische“ Bewegungspause kommt den heutigen Schülern entgegen, das Gelernte zu erweitern und zu vertiefen, und lässt sie unbewusst wieder konzentrierter mitarbeiten.

Zudem werden durch das Spielen im Unterricht die geforderten Kompetenzen, die die Schüler während ihrer Schullaufbahn erwerben und weiterentwickeln sollen, unterstützt. Durch Partner- und Gruppenspiele wird die Sozialkompetenz gefördert, da sich die Schüler verständigen müssen und Eigenschaften wie Team-, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit gestärkt werden. Auch die Sach- und Fachkompetenz wird bei der Bearbeitung der gestellten Aufgaben benötigt.

Es ist wichtig, dass Spielen im Unterricht mehr Aufmerksamkeit erhält, da die Schüler mit allen Sinnen die Sprache erlernen, vertiefen und erleben und dadurch der Unterricht von Lebendigkeit, höherer Leistungsbereitschaft und größerem Interesse profitiert.

Die aufgeführten Spielideen decken alle Bereiche des Deutschunterrichts ab und können als gezielte Vertiefung des Gelernten und als gute Wiederholung für bestimmte Bereiche eingesetzt werden, die während des ganzen Schuljahres bzw. jahrgangübergreifend immer wieder ins Gedächtnis gerufen werden sollen (z. B. die Spielideen der Bereiche „Rechtschreiben“ und „Sprache untersuchen“). Weiterhin bieten die folgenden Spielideen eine „Fundgrube“ an Vorschlägen, die jederzeit auch auf andere Themenbereiche übertragen und in ihrem Schwierigkeitsgrad abgeändert werden können, was vor allem dem unterschiedlichen Schülerklientel und dem heterogenen Leistungsstand der Schüler sehr entgegenkommt.

Um Ihnen den Einsatz der Spielideen in Ihrem Unterricht zu erleichtern, wurden folgende Symbole verwendet:



= Einzelspiel



= Partnerspiel



= Gruppen- oder Klassenspiel

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