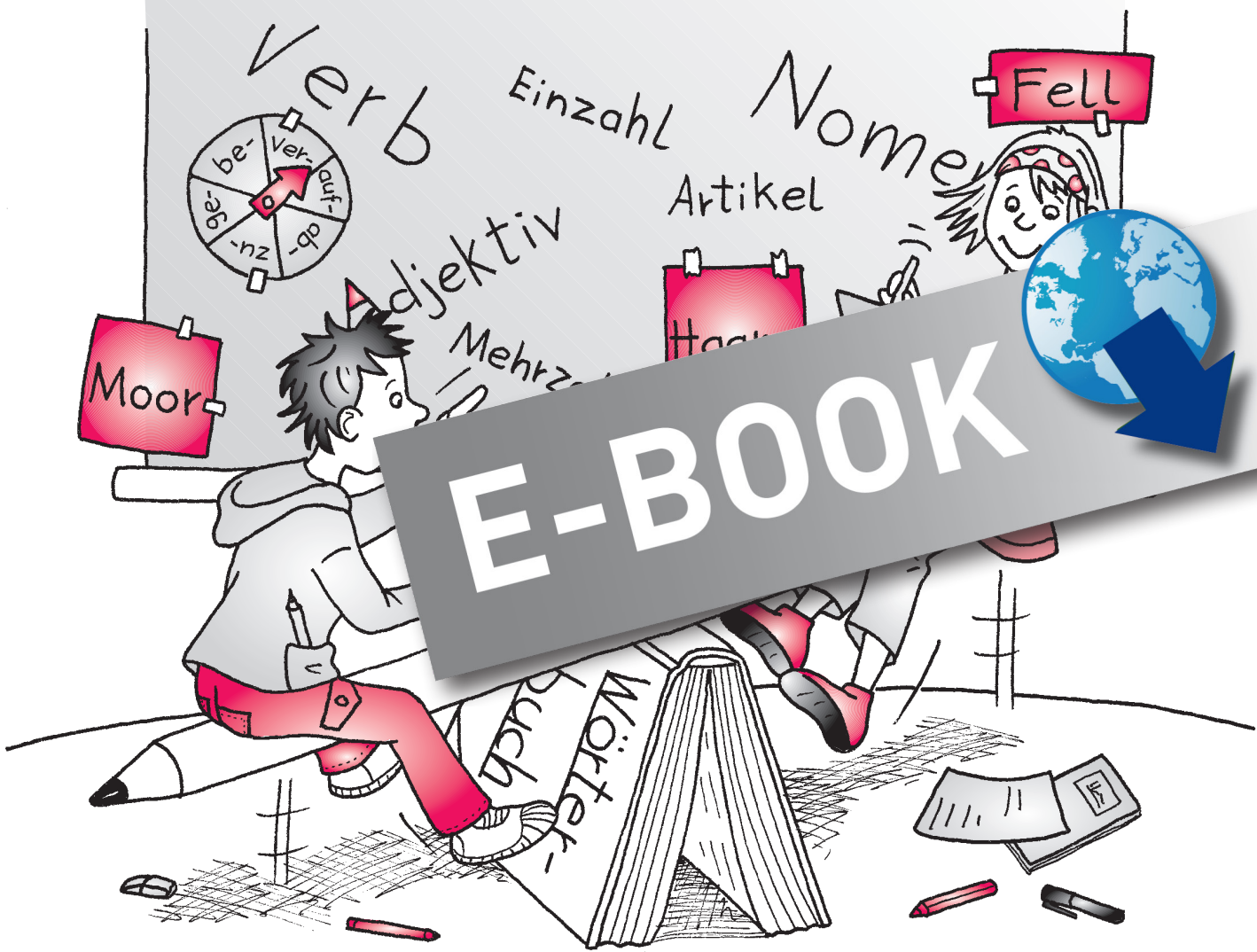


Renate Osterloh

Unterrichtsideen

Bergedorfer®



33 kleine Spiele für den Deutschunterricht

1.-4. Klasse



Renate Osterloh

33 kleine Spiele

für den Deutschunterricht



Persen

Persen Verlag

© 2011 Persen Verlag, Hamburg
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: Katharina Reichert-Scarborough
Satz: DTB Studio Koch, Oberweißbach

ISBN 978-3-8344-53272-9

www.persen.de

Vorwort	4
Hinweise zu den Arbeitsmitteln	4
Übersicht	5



A Spiele, die schnell eingesetzt werden können

1 Abc-König	6
2 Die Uhr läuft!	7
3 Fang den Ball!	8
4 Flaschendreher	9
5 Kofferpacken	10
6 Kopfball	11
7 Kuckuckseier	12
8 Onkel Otto planscht in der Badewanne	13
9 Schnelle Schlange	14
10 Wach auf!	15
11 Was Willi mag	16
12 Wörter-Versenken	17
13 Wortschatz-Spiel	18



B Spiele, die etwas Vorbereitung erfordern

14 Bingo	19
15 Blitzlesen	20
16 Domino	21
17 Glücksrad	22
18 Ich sehe ein Wort, das du nicht siehst	23
19 Lotto	24
20 Offenes Haus	25
21 Pfeil-Puzzle	26
22 Piloten-Spiel	27
23 Pyramiden-Puzzle	28
24 Satzteil-Puzzle	29
25 Schnappis Liste	30
26 Wörter-Würfeln	31



C Spiele, die Bewegung in die Klasse bringen

27 Kreislauf	32
28 Tipp-Topp	33
29 Vier-Ecken-Raten	34
30 Vier-Ecken-Suche	35
31 Wörter-Balancieren	36
32 Wörter-Hüpfen	37
33 Wörter-Wettlauf	38

Anhang: Materialblätter

1a, 1b Wort-/Auftragskarten (blanko)	39
2 Wörter-Versenken (blanko)	41
3 Bingo	42
4 Domino (blanko)	43
5 Glücksrad (blanko)	44
6 Lotto (blanko)	45
7 Offenes Haus (blanko)	46
8 Pfeil-Puzzle (blanko)	47
9 Pyramiden-Puzzle (blanko)	48
10 Satzteil-Puzzle	49
11 Schnappis Liste – Wörterliste	50
12/13 Schnappis Liste – Wortkarten	51
14 Wörter-Würfeln (blanko)	53

Die **Wiederholung** ist nicht nur sprichwörtlich die Mutter der Wissenschaft, sondern auch ein grundlegendes Mittel zur Wissensaneignung in der Schule. Einmal vermittelte Lerninhalte müssen immer wiederholt und geübt werden, damit sie zum „Eigentum“ der Schüler/-innen werden. Erst wenn die Kinder das Wissen wirklich verinnerlicht haben, können sie bei Bedarf darauf zurückgreifen.

Dieses Wiederholen sollte möglichst abwechslungsreich und spannend geschehen, damit die Kinder **motiviert und mit Freude** üben. Denn nur so ist ein Erfolg wahrscheinlich. Etwas Langweiliges ermüdet nur, und das Üben schlechthin ist nun einmal nicht besonders spannend.

Die **33 kleinen Spiele für den Deutschunterricht** bieten den Kindern eine Möglichkeit für ein gezieltes und motivierendes Training.

Die Lerninhalte können mithilfe der unterschiedlichen Spiele ständig wiederholt und neu aufbereitet werden. Die Kinder üben, ohne die Übung als solche wahrzunehmen.

Viele dieser Spielideen lehnen sich an bekannte Kinderspiele an. Sie haben für die Schüler/-innen somit einen Wiedererkennungswert. Das bietet Vorteile: Die Kinder kennen die Spielregeln, sie fühlen sich sicher und können sich verstärkt auf den Inhalt der Übungen konzentrieren.

Damit die Lerninhalte sich nicht nur visuell einprägen, sollten die Kinder im Anschluss an das jeweilige Spiel auch schriftlich mit dem Wortmaterial arbeiten. Die hierfür unter „Weiterarbeit“ gegebenen Hinweise sind nur als Vorschläge anzusehen, die der Klassensituation entsprechend angepasst werden können. Der schriftliche Umgang mit dem Wortmaterial kann in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit geschehen.

Methodisch lassen sich etliche Spiele in der **Stationsarbeit** oder an der **Lerntheke** einsetzen. Einige Spiele eignen sich auch gut für den **Einstieg in ein neues Thema**. Die Lehrkraft wählt dafür einfach das entsprechende Wortmaterial aus. Anschließend können die Schüler/-innen diese Wörter dann weiter „unter die Lupe nehmen“.

Auch **Vertretungsstunden** im Fach Deutsch lassen sich mit diesen Spiele sinnvoll und abwechslungsreich gestalten. Mit entsprechend angepassten Inhalten können viele Spiele aber auch in anderen Fächern eingesetzt werden. Wird differenziertes Wortmaterial angeboten, lässt sich auch in **jahrgangsübergreifenden Klassen** damit gut arbeiten.

Hinweise zu den Arbeitsmitteln

- Im Anhang finden Sie Materialblätter zu verschiedenen Spielen. Sie enthalten meist Blanko-Vorlagen, z. B. für Spielpläne, Wort- und Auftragskarten und Puzzleteile. Für das *Satzteil-Spiel* und *Schnappis Liste* gibt es aber auch fertig ausgearbeitetes Wort-/Satzmaterial, das Sie sofort im Unterricht einsetzen können. Bitte verstehen Sie alle Vorgaben auf den Materialblättern nur als Vorschläge. Selbstverständlich können Sie sie jederzeit abwandeln oder die Materialien selbst frei anfertigen.
- Hinweise zur Herstellung der Materialien finden Sie entweder in den Spielbeschreibungen unter „Material“ oder direkt auf den entsprechenden Materialblättern.
- Die für die Spiele benötigten Arbeitsmittel sollten auf Tonpapier kopiert und laminiert werden, damit sie möglichst lange im Unterricht zur Verfügung stehen.
- Für die Beschriftung der Wortkarten sollte ein wasserlöslicher Filzstift verwendet werden. So lassen sich immer wieder andere Wörter damit trainieren.
- Die Kinder sollten beim Spielen darauf achten, nicht auf die Schrift zu fassen. Sie verschmiert leicht und wird dann unleserlich.

Übersicht

Spiel	Seite	ab 1. Klasse	ab 2. Klasse	ab 3./4. Klasse	ohne Vorbereitung	mit Vorbereitung	mit Bewegung
Abc-König	6		X		X		
Bingo	19		X			X	
Blitzlesen	20		X			X	
Die Uhr läuft!	7	X			X		
Domino	21		X			X	
Fang den Ball!	8	X			X		
Flaschendrehen	9	X			X		
Glücksrad	22			X		X	
Ich sehe ein Wort	23		X			X	
Kofferpacken	10	X			X		
Kopfball	11	X			X		
Kreislauf	32	X			X		X
Kuckuckseier	12		X		X		
Lotto	24	X				X	
Offenes Haus	25			X		X	
Onkel Otto	13			X	X		
Pfeil-Puzzle	26		X			X	
Piloten-Spiel	27			X		X	
Pyramiden-Puzzle	28		X			X	
Satzteil-Puzzle	29		X			X	
Schnappis Liste	30		X			X	
Schnelle Schlange	14	X			X		
Tipp-Topp	33	X			X		X
Wach auf!	15	X			X		
Was Willi mag	16		X		X		
Vier-Ecken-Raten	34	X			X		X
Vier-Ecken-Suche	35			X		X	X
Wörter-Balancieren	36	X			X		X
Wörter-Hüpfen	37	X			X		X
Wörter-Versenken	17			X		X	
Wörter-Wettlauf	38		X			X	X
Wörter-Würfeln	31	X				X	
Wortschatz-Spiel	18			X	X		