

## Dingsda

### Spiele zum Grundwortschatz "Deutsch als Zweitsprache"

Die Schweiz hat aufgrund der Mehrsprachigkeit der Bevölkerung bereits sehr lange Erfahrungen mit Deutsch als Zweitsprache. Inzwischen (2005) haben Gabriela Bai, Mio Chiquet-Kägi und Claudio Nodari die Projektergebnisse in einer Veröffentlichung „**Dingsda – Grundwortschatz Deutsch als Zweitsprache**“ (Handreichung mit CD) im Lehrmittelverlag des Kantons Aargau veröffentlicht.

Diese lesenswerte Veröffentlichung enthält auch Wortschatzspiele, die in zwei Kapitel eingeteilt sind:

- Spiele für Kinder, die nicht lesen und schreiben können,
- Spiele für Kinder, die lesen und schreiben können.

Beide Kapitel enthalten Spiele zu den drei Erwerbssequenzen *verstehen, abrufen, benutzen*.

Die Spielformen stellen jeweils eine bestimmte Variante eines Spieles dar. Jedes Spiel kann selbstverständlich den Fähigkeiten der Kinder und der zur Verfügung stehenden Zeit angepasst werden. Partnerspiele können zu Gruppenspielen werden, der Wettbewerbsgedanke kann zu Gunsten von Übungsformen ohne Sieger und Siegerinnen weggelassen werden.

Beim Spielen findet sich das Kind wiederholt in der gleichen Situation, die es sprachhandelnd zu bewältigen hat: Es sagt, wer an der Reihe ist, es verlangt den Würfel, es bejaht oder verneint eine Aussage, es gewinnt oder verliert.

Im Laufe des Spiels werden die jeweiligen Redemittel intensiv gebraucht und häufig wiederholt. Deshalb sind diese Spielanregungen nicht nur dazu gedacht, Einzelwörter zu lernen, sondern dienen vielmehr als hervorragend geeignete Übungsmöglichkeiten zum Einschleifen der passenden Redemittel.

Das Autorenteam empfiehlt, einige allgemeine spielregulierende Redewendungen vor jedem Spiel zu wiederholen:

- *Wer ist dran?*
- *Ich bin/du bist/sie ist/er ist/dran.*
- *Du darfst als Nächster...*
- *Gib mir bitte den Würfel/die Karte...*
- *Das stimmt/Das ist richtig.*
- *Das stimmt nicht/Das ist nicht richtig.*

#### Beispiele : Spiele für Kinder, die nicht lesen und schreiben können

##### Spiele zur Erwerbssequenz «verstehen»

###### „Ausmal“ - Diktat

Auf einem Blatt sind einzelne Gegenstände gezeichnet. Die Lehrperson sagt ein Wort, die Kinder malen den

entsprechenden Gegenstand aus.

###### „Zeichnungs“ - Diktat

Die Lehrperson gibt Anweisung, welche Gegenstände das Kind zeichnen soll.

###### Variante:

Statt einzelne Gegenstände nebeneinander zu zeichnen, gibt die Lehrperson an, wie die Sachen im Raum zueinander stehen und übt damit die räumlichen Präpositionen und deren Fälle.

###### Bewegungsdiktat

Die Lehrperson oder ein Kind gibt Anweisungen, wohin welche Gegenstände zu legen sind.

Die räumlichen Präpositionen und deren Fälle werden eingeübt.

###### Bildkarten los werden

Jedes Kind nimmt sechs Bildkarten aus einer Schachtel und legt diese vor sich hin. Die Lehrperson nennt ein Wort. Wer die entsprechende Bildkarte hat, darf diese in die Schachtel zurücklegen. Gewonnen hat, wer zuerst keine Bildkarten mehr hat.

###### Bingo Oberbegriffe

Jedes Kind hat ein Bingoquadrat vor sich. Die Lehrperson nennt einen Oberbegriff, zum Beispiel «Früchte» (oder «Möbel», «Schulgegenstände», «Kleider» usw.). Jedes Kind zeichnet verschiedene Gegenstände in seine Bingoquadrate. Die Lehrperson nennt ein Wort nach dem anderen: «Orange», «Mandarine», «Banane» usw. Hat das Kind das passende Bild gezeichnet, übermalt es sein Quadrat. Wer eine Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) übermalt hat, ruft «Bingo».

###### Akustisches Memory

Kind A geht vor die Tür. Im Klassenzimmer einigen sich jeweils zwei Kinder auf ein zusammengehörendes Wortpaar (z. B.: Apfel/Birne, Stuhl/Tisch, Hemd/Hose). Die Kinder verteilen sich im Raum. Sobald Kind A wieder ins Zimmer kommt, sprechen die Kinder ihr Wort ununterbrochen vor sich hin. Kind A versucht, die passenden Paare herauszufinden.

### Spiele zur Erwerbssequenz «abrufen»

#### Merk dir was!

Eine Kindergruppe setzt sich um sechs Bildkarten herum. Kind A schließt die Augen. während Kind B zwei Bildkarten umdreht. Kind A versucht sich zu erinnern, was auf den beiden Bildkarten zu sehen war.

#### Spispezifische Redemittel:

- Was ist auf der umgedrehten Karte?

#### Was ist jetzt wo?

Einige Gegenstände sind einander räumlich

zugeordnet. Die Kinder merken sich die Gegenstände und deren Position. Dann schließen sie ihre Augen, während die Lehrperson die Anordnung verändert. Die räumlichen Präpositionen und deren Fälle werden dadurch eingeübt.

#### **Spilspezifische Redemittel:**

- „Der Korb ist auf dem Stuhl.“
- „Die Vase steht vor der Lampe.“

#### **Memory für die Kleinen**

Die Kinder versuchen, die beiden gleichen Bildkarten zu finden und benennen die gezeichneten Gegenstände. Die Singular- und Pluralformen werden eingeübt.

#### **Spilspezifische Redemittel:**

- „Das ist ein Buch.“
- „Das sind zwei Bücher.“

#### **Kreisspiel mit überzähliger Bildkarte**

Die Kinder stehen im Kreis. Vor jedem Kind liegt eine Bildkarte. Ein Bild ist überzählig. Ein Kind beginnt, stellt sich hinter das freie Bild und nennt das Wort. Dann darf es bestimmen, wer weitermacht.

#### **Spilspezifische Redemittel:**

- „Das ist ein Haus/ein Schiff!“
- „Moritz darf weitermachen.“

#### **Rucksack packen (Kreisspiel)**

Die Kinder sitzen im Kreis. Kind A spricht: «Ich packe in meinen Rucksack einen Apfel.» Kind B fährt fort: «Ich packe in meinen Rucksack einen Apfel und eine Birne.» Kind C macht weiter: «Ich packe in meinen Rucksack einen Apfel, eine Birne und eine Banane.»

Die korrekte Fallform..... in meinen Rucksack... einen Apfel und die Aufzählung mit abschließendem «und» wird eingeübt.

Variante für die domänenspezifische Wortschatzarbeit:  
In meiner Wohnung gibt es ein Sofa, ein Bett...  
Im Wald leben Hasen, Eichhörnchen...  
Zu meiner Kleidung gehört der Pulli, das Hemd...

#### **Bildkarten umdrehen**

Jedes Kind legt vier Bildkarten vor sich hin. Ein Kind leitet das Spiel und nimmt mit geschlossenen Augen einen Buchstaben aus der Schachtel. Hat das Kind eine passende Bildkarte (Anlaut, Endlaut, Mittellaut), darf es diese umdrehen.

#### **Spiele zur Erwerbssequenz «benützen»**

##### **Schatzkisten-Ratespiel**

Einige Gegenstände werden in eine große Schachtel gelegt. Kind A greift in die Schachtel und ertastet einen Gegenstand. Es fragt: «Was habe ich in der Hand?» Kind B gibt eine mögliche Antwort. Kind A bestätigt oder verneint.

#### **Spilspezifische Redemittel:**

- „Was habe ich in der Hand?“
- „Du hast einen Bleistift/ einen Gummi/ einen Farbstift/..... in der Hand!“
- „Du hast richtig geraten.“
- „Du hast nicht richtig geraten.“

#### **Montagsmaler**

Die Lehrperson flüstert einem Kind ein Wort (Gegenstand) ins Ohr. Dieses zeichnet den Begriff am Tageslichtprojektor oder an der Wandtafel. Wer errät den Begriff zuerst?

#### **Spilspezifische Redemittel:**

- „Das ist ein Haus/ ein Schiff!“

#### **Wie heißt das Wort?**

Die Klasse ist in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Lehrperson flüstert der Gruppe A ein Wort zu. Die Gruppe B soll das Wort herausfinden. Die Kinder der Gruppe A umschreiben den Begriff, bis Gruppe B das Wort herausgefunden hat. Sinnvollerweise grenzt die Lehrkraft das Spektrum der möglichen Wörter ein, indem sie die Domäne vorgibt. Wird das Spiel als Wettbewerb gespielt, wird die Zeit bis zum Erraten des Wortes gestoppt. Je kürzer die Zeit ist, umso präziser hat die Gruppe A ihr Wort beschrieben.

#### **Spilspezifische Redemittel:**

- X ist ...»(Merkmale, Eigenschaften)
- X besteht aus ...» (Material)
- X braucht man, um... zu ...»(Zweck)
- X gehört zu...» (Zugehörigkeit)
- X findet man. . ! X gibt es...» (Vorkommen)
- X ist so wie ...» (Vergleich)
- X ist das Gegenteil von ...» (Antonym)
- X bedeutet das Gleiche wie...» (Synonym)
- Mit X kann man ...» (Zweck)

Die Spiele für Kinder, die lesen und schreiben können, sind auf die Festigung der Erwerbssequenzen „verstehen“, „abrufen“ und „benützen“ bezogen. Das Buch (mit CD) kann zum Kauf empfohlen werden. Eine detaillierte Besprechung des Konzeptes „Grundwortschatz“ ist in dieser Broschüre beigefügt.

#### **Martin Stiefenhofer: Fingerspiele – Reime und Lieder für die Kleinsten, Weltbild-Verlag, Augsburg 2006.**

„Wer kommt daher?  
Ei, wer kommt denn da daher?  
Ist das nicht ein dicker Bär?  
Oder gar ein Elefant  
aus dem weit entfernten Land?  
Nein, es ist ein kleines Mäuschen  
und es sucht ein kleines Häuschen.  
Ei, wo ist es, sag es doch,  
hier ist das kleine Mauseloch.

Während der ersten fünf Zeilen mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen, dann mit den Fäusten auf den Tisch klopfen.

Als Mäuschen krabbeln Zeige und Mittelfinger über den Tisch, huschen den Arm hoch und krabbeln das Kind am Hals.“

(Martin Stiefenhofer: a.a.O., S. 4f.)  
 „Das ist der Daumen,  
 der schüttelt die Pflaumen,  
 der hebt sie auf,  
 der trägt sie nach Haus –  
 und der kleine Schelm isst sie alle auf.“

Nacheinander die einzelnen Finger antippen und mit dem Sprüchlein vorstellen.“ (Martin Stiefenhofer: a.a.O., S. 5.)

„Himpelchen und Pimpelchen“

Himpelchen und Pimpelchen  
 Steigen auf den Berg.  
 Himpelchen war Wichtelmann,  
 Pimpelchen ein Zwerg.  
 Sie blieben lang dort oben sitzen  
 und wackelten mit den Zipfelmützen.  
 Doch nach fünfundsiebzig Wochen  
 Sind sie in den Berg gekrochen.  
 Dort schlafen sie in großer Ruh.  
 Seid mal still und hört gut zu:  
 Chrr, chrr, chrr.

Beide Hände zur Faustballen, nach vorn strecken und die Daumen nach oben recken. Die Daumen klettern hoch in die Luft. Dann wackeln beide Daumen, bevor sie sich in die Faust verkriechen. Zum Schluss mucksmäuschenstill sein und an den Fäusten lauschen.“ (Martin Stiefenhofer: a.a.O., S. 26.)

### Mit Fingerpuppen: „Eine Seereise

Däumchen Blau und Däumchen grün  
 Sieht man auf ein Schiffchen gehn.  
 Schiffchen fährt hinaus aufs Meer,  
 schaukelt heftig hin und her.  
 Plötzlich kommt ein Wind daher,  
 saust und bläst und rüttelt sehr.  
 Dem Däumchen wird gar bang zumut:  
 „Lieber Wind, komm, sei so gut,  
 treib uns nicht zu weit hinaus,  
 sonst kommen wir nicht mehr nach Haus.“

Wind lässt nach und treibt nicht mehr  
 Blau und Grün hinaus aufs Meer.  
 Schließlich kehrt das Schiff mit Glück  
 An das sich' re Land zurück.  
 Däumchen steigen aus geschwind,  
 rufen laut: „Vielen Dank, Herr Wind.“

Eine blaue und eine grüne Fingerpuppe werden auf die Daumen gesetzt. Beide Daumen wackeln. Die Handflächen mit den Daumen als Passagieren werden zu einem Schiff zusammengelegt, das im Meer hin und her schaukelt.

### Fest pusten.

Die Daumen ducken sich und recken sich dann wieder. Das Schiff fährt zurück und zum Schluss steigen die beiden Daumen aus. (Martin Stiefenhofer: a.a.O., S. 68f.)

### Mein Hut der hat drei Ecken

Das Lied wird zunächst einige Male im Kreis gesungen. Ein Kind kann als Dirigent in der Mitte stehen und beim Singen angeben, welches Wort (welche Wörter) durch Handbewegungen und Summen ersetzt werden soll(en).

Es beginnt mit:

„Mein“ – auf die Brust tippen.  
 „Hut“ – Handbewegung auf den Kopf  
 „drei“ – 3 Finger zeigen  
 „Ecken“. Berühren des rechten Ellbogens der linken Hand  
 „nicht“ Kopfschütteln.

**Text:** Mein Hut, der hat drei Ecken, drei Ecken hat mein Hut. Und hät' er nicht drei Ecken, so wär es nicht mein Hut.

### Ingrid Naegele und Dieter Haarmann haben bereits zu Beginn der 90iger Jahre ein Buch veröffentlicht, das zahlreiche Anregungen zur Sprachförderung enthält:

(Ingrid Naegele, Dieter Haarmann (Hrsg.): Darf ich mitspielen – Anregungen zur interkulturellen Kommunikationsförderung., Beltz-Verlag, 4. Aufl., Weinheim und Basel 1993.)

Die folgenden Beispiele sind aus dieser Veröffentlichung entnommen:

### Auszählreime

#### Hinweise

Viele Auszählreime verhelfen zum rhythmischen Sprechen und genauer Artikulation. Sie sollten jeweils bei einem konkreten Anlass, z.B. bei Streit, Spielauswahl etc. eingeführt werden.

Zum Erlernen:

- langsames Vor- und Nachsprechen
- durch Klatschen begleiten
- Stimme variieren (laut — leise)
- Abwechslung beim Wiederholen (einzeln, Gruppe)

### Deutsche Auszählreime

1. Eine kleine Spitzmaus lief ums Rathaus, wollte sich was kaufen, hatte sich verlaufen. A, O, U, und raus bist du!
2. Zickel, zackel, zockel, ein Ochse ist kein Gockel, ein Gockel ist keine Maus, und du bist raus.
3. Eine kleine Dickmadam fuhr mal mit der Eisenbahn. Dickmadam, die lachte, Eisenbahn, die krachte. Eins, zwei, drei, und du bist frei!
4. Eins, zwei, drei, auf der Straße liegt ein Ei. Wer darauf tritt, der muss mit.
5. Hexe Minka, Kater Pinka, Vogel Fu, raus bist du.
6. ix, ax, ux der rote Fuchs, die graue Maus, und du bist aus.
7. Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, wo bist du so lang geblieben? Warst nicht hier.  
 (Quelle: Naegele, Haarmann, a.a.O., S. 108)

### Türkische Auszählreime

O piti, piti karamela sepeti terazi lastik jimnastik son dersimiz matematik

### Übersetzung:

Oh leise, leise, ein Korb voll Bonbons. Waage, Gummi und

Gymnastik.

Letzte Stunde ist Mathematik.

Bir, iki, üe, dört, bes, atli, yedi, sekiz, dokuz, on, kirm, zi don, gel bizim bah~e yekon.

#### Übersetzung:

1,2,3,4,5, 6,7,8,9, 10, komm und hüpf in unserem Garten.

Bir para iki para ü~ para dört para be~ para alti para yedi para sekiz para dokuz para on para gözü kara

#### Übersetzung:

Eine Münze zwei Münzen, drei Münzen usw. bis 10, die Augen sind schwarz

### Fingerspiele für den Sitzkreis

#### Hinweise:

Fingerspiele gibt es in vielen Ländern. Sie stellen im Vorschulalter, aber auch noch am Schulanfang eine ideale Verbindung von Bewegung, kreativem Spiel mit Sprache und Reim dar und helfen bei der Entwicklung der Feinmotorik der Hände. Über das Vorspielen durch die Erzieherin/die Lehrerin - zunächst langsam und mit Betonung - eignen sich die Kinder Text und entsprechende Bewegungen an.

#### Deutsche Fingerspiele

1. Kommt eine Maus baut ein (Haus). Kommt eine Mücke baut eine (Brücke). Kommt ein Floh und der macht (so).

#### Beschreibung:

Die rechte Hand ist die Maus, beide Hände bauen ein Haus. Die linke Hand ist eine Mücke, dann bauen beide Hände mit den Fingerspitzen eine Brücke. Dann ist die eine Hand ein Floh, der auf ein anderes Kind zuhüpft.

2. Steigt die Susi (Name) auf den Baum, o, so hoch, man sieht sie kaum! Hüpf von Ast zu Ästchen, hüpf zum Vogelnestchen. Ei! Da lacht es! Hui, da kracht es! Plumps, da liegt sie unten.

#### Beschreibung

Den linken Arm auf den Ellbogen stützen, die Finger der linken Hand spreizen und den Baum mit den Ästen andeuten lassen. Die rechte Hand ist das Kind, das am Baum hochklettert. Dann bildet die linke Hand ein Nest. Bei „Ei, da kracht es“ in die Hände klatschen und diese bei „plumps“ blitzschnell in den Schoß fallen lassen.

3. Das Krokodil, das Krokodil, mit seinem Maule frisst es viel. Liegt lange wie im schönsten Traum, ganz reglos wie ein Stamm vom Baum. Dann schnappt es zu! Vorbei die Ruh! Reiß aus, lauf weg! Du lieber Schreck!  
Pass auf, dass es dich nicht erwischt.

#### Beschreibung

Daumen und übrige Finger werden gegeneinander bewegt, rhythmisch auf - zu im Wechsel (Maul des Krokodils). Bei „liegt lange“ die Hände still halten, danach schnappen die Finger zu (ein anderes Kind anfassen).

4. Himpelchen und Pimpelchen krabbeln auf einen Berg. Himpelchen ist ein Heinzlmann und Pimpelchen ist ein Zwerg. Dort oben bleiben sie lange sitzen und wackeln mit den

Zipfelmützen. Doch nach fünfundzwanzig Wochen sind sie wieder herabgekrochen, schlafen hier in guter Ruh. Sei fein still und hör gut zu: chch, chch, chch, chch.

#### Beschreibung

Immer zwei Kinder sitzen/stehen sich gegenüber. Die zwei Daumen oder Daumen und Zeigefinger sind „Himpelchen und Pimpelchen“, die am Arm des Partners hinaufkrabbeln bis auf die Schulter, dort wackeln und während der Vers gesagt wird, wieder hinunterwandern und schließlich in der Faust verschwinden. Dann wird gewechselt.

5. Das ist der Daumen, der schüttelt die Pflaumen, der liest sie auf, der trägt sie nach Haus, und der kleine Schelm isst sie alle auf.

#### Beschreibung

Mit der rechten Hand werden die Finger der linken Hand nacheinander berührt und umgelegt. In dem Beitrag von R. Schenda „Das ist der Daumen“, oder: Vom kleinsten Kindertheater der Welt“ (in' kld9rw~itQn Wpinhpim 1QRS) wird die Herkunft dieses Verses sowie viele Varianten aufgeführt.

6. Hier hast 'nen Taler geh auf den Markt, kauf dir 'ne Kuh und ein Kälbchen dazu.

Kälbchen hat Schwänzchen di die di del dänzchen.

#### Beschreibung

Jeweils 2 Schüler sitzen sich gegenüber, spielen das Spiel miteinander, indem sie den Vers sagen und sich gegenseitig über die flache Handfläche streichen. In der letzten Zeile kitzeln sie sich. (Quelle: Naegele/Haarmann, a.a.O., S.109)

### Lernstraße Schulanfang

Spiele zur Bewegungsförderung im Grundschulalter, Verlag gruppenspezifische Literatur, Wehrheim 1994, 2. Aufl.

Die Spielesammlung mit Karteikarten enthält auch geeignete Spiele für Kinder im Kindergarten.

### Geschicklichkeits- und Konzentrationsspiele (ohne Geräte)

#### Hintergrund:

Unsere beiden Gehirnhälften beanspruchen wir meistens nur „einseitig“. Als Einstimmung, als „Zwischendurchspiele“, wenn sich Ermüdungserscheinungen in der Spielrunde bemerkbar machen, eignen sich alle Bewegungen, die uns an sich „gegen den Strich gehen“.

#### Der Spielleiter fordert auf:

Die rechte Hand klopft rhythmisch auf die Tischplatte – die linke Hand streicht gleichzeitig waagrecht an der Tischkante hin und her. Der rechte und der linke Fuß machen die gleichen Bewegungen wie die Hände.

Das rechte Bein und der rechte Arm beschreiben einen Kreis – aber in entgegengesetzter Richtung, dann das gleiche mit dem linken Bein und dem linken Arm.

(vgl.: Spiele zur Bewegungsförderung im Grundschulalter, Verlag gruppenspezifische Literatur, Wehrheim 1994, 2. Aufl., Karteikarte G II 9)

### Scotland Yard

Spielablauf:

Alle Spieler verteilen sich im Raum (alle stehen einzeln) und schließen die Augen. Der Spielleiter läuft herum und bestimmt durch Antippen des „Einbrechers“. Der darf die Augen öffnen. Alle anderen Spieler sind jetzt Polizisten, die darf jedoch nur blind agieren.

Der Spielleiter lenkt das Spiel durch Ansagen: „Einbrecher, du darfst 2 Schritte vorgehen.“

Der Einbrecher geht 2 Schritte vor. Die Polizisten hören konzentriert, in welche Richtung der Einbrecher geht.

Neue Ansage: „Einbrecher, du darfst 4 Schritte rückwärts gehen“.

Der Einbrecher geht, die Polizisten hören....

Spielende ist, wenn der Einbrecher von der Polizei gefasst ist.

(vgl.: Spiele zur Bewegungsförderung im Grundschulalter, Verlag gruppensdynamische Literatur, Wehrheim 1994, 2. Aufl., Karteikarte G II 19)

## Bewegungsspiel

### Radiergummirennen

Die Kinder stehen jeweils paarweise in einem Kreis, eines mit Blickrichtung nach innen, das andere nach außen.

Ein Kind im inneren Kreis hat einen roten, das im Kreis gegenüberstehende Kind des äußeren Kreises einen blauen Radiergummi.

Auf das Startsignal hin wird nun der rote Radiergummi im inneren Kreis, der blaue im äußeren Kreis weitergegeben.

Ziel des Spieles ist es mit dem blauen Radiergummi den roten einzuholen..

(Die Kinder des äußeren Kreises können die Laufrichtung des Radiergummis mit dem Kommando „kehr“ ändern und damit ihre Chancen verbessern.)

(vgl.: Spiele zur Bewegungsförderung im Grundschulalter, Verlag gruppensdynamische Literatur, Wehrheim 1994, 2. Aufl., Karteikarte G III 31)

Geschicklichkeits- und Konzentrationsspiele (mit Kleingeräten)

### Ballonstaffel

Spielablauf:

Je 2 Spieler müssen gemeinsam den Luftballon über die gesamte Staffelstrecke mit Fausthieben immer in der Luft halten.

(Kleine Hindernisse (z.B.: Stuhl) können die Aufgabe erschweren.)

Im Freien kann das Spiel auch mit einem Ball gespielt werden.

(vgl.: Spiele zur Bewegungsförderung im Grundschulalter, Verlag gruppensdynamische Literatur, Wehrheim 1994, 2. Aufl., Karteikarte G IV 21)

### Lexikon

Spielablauf

Alle Kinder sitzen in einem Kreis. Der Spielleiter wirft einen Ball einem Mitspieler zu und sagt dabei einen Buchstaben, z.B.: A, E, I, O, Au, Eu, Ei. Der Mitspieler muss nun, während der Ball einmal im Kreis herumgegeben wird, möglichst viele Wörter mit den genannten Anfangsbuchstaben nennen.

Wer die Aufgabe gelöst hat, wirft den Ball einem anderen Mitspieler zu und nennt einen Buchstaben.

## Spielerische Übungsformen zur Ausgestaltung des Unterrichts

Zur Erinnerung an den Pädagogen Hermann Horn

*Im Rahmen des Modellversuchs „Regionale Lehrerfortbildung“ in Limburg hat eine Lehrerguppe unter Leitung von Hermann Horn intensiv den Einsatz von spielerischen Übungsformen erörtert und Spiele und Spielideen gesammelt.*

*Obwohl diese Spielesammlung bereits 1975 entstanden ist, können diese spielerischen Übungsformen auch heute - gezielt eingesetzt - den Unterricht bereichern und zur abwechslungsreichen Ausgestaltung beitragen.*

*Spielerische Übungsformen haben im Kindergarten und im Unterricht Tradition. Zahlreiche Publikationen der Verlage ermöglichen eine weitere Auswahl.*

*So ist das Buch „Mit Spielen Deutsch lernen“ von Anne Spier besonders empfehlenswert, sowie eine gezielt auf das Sprachenlernen von Kindern anderer Erstsprachen (Muttersprachen) 2000. veröffentlichte Neuerscheinung.*

Der isolierte Einsatz von spielerischen Übungsformen ist nicht zu empfehlen. Auch Spiele setzen Kenntnisse voraus. Weiter kann es auch im Spiel zu emotionalen Belastungen kommen: „Ich bin immer der Letzte“.

Wenn ein Spielablauf nicht verstanden wird, wird sich die erwünschte Vertiefung eines Lerninhaltes bzw. der beabsichtigte Lernzuwachs nicht einstellen, und es besteht die Möglichkeit, dass der Spaß am Spiel verloren geht.

Insofern ist es empfehlenswert, gezielt spielerische Übungsformen auszuwählen und in die mittelfristige Arbeitsplanung der Unterrichtsreihen einzubeziehen.

Dies schließt nicht aus, dass bereits eingeführte spielerische Übungsformen auch ohne unmittelbaren Bezug zum konkreten Unterrichtsthema eingesetzt werden, wenn sich dies im zeitlichen Rahmen eines Schulvormittags anbietet oder von den Schülerinnen und Schülern selbst gewünscht wird.

Auch das Verhalten der Lehrkräfte und des Fachpersonals in Kindergärten und Freizeit im Spiel sollte reflektiert werden:

### Spielleitung reflektieren

Lehrkräfte und Fachpersonal in Kindergärten und Freizeiteinrichtungen müssen in der Spielleitung immer versuchen, einzelnen zu helfen, aber sie sollten die Kinder dabei nicht zu stark an sich binden.

Die Spielleitung hat die Aufgabe, Gruppen vor unbewältigbaren Schwierigkeiten zu bewahren, darf sie aber nicht zu stark schützen, sondern muss sie soweit wie möglich ihre eignen Erfahrungen machen lassen.

Die Kinder sollen sich frei grumpier Duren, aber die Spielleitung muss denen helfen, die nicht guilt werden.

Inseam sollten die Spielleitung, soweit wie möglich die Konkurrenzhaltung der Kinder abzubauen.

(Niemals Punkte über einen längeren Zeitraum sammeln, nicht beim gleichen Spiel die gleiche Gruppe zu lange erhalten, niemals bei Beginn des Spiels die Höhe der Punkte hervorheben!)

Die Spielleitung muss eine offene Atmosphäre schaffen und durch eigenes Verhalten dazu beitragen, dass Kinder sich gegenseitig helfen können.

Auch Kinder können die Spielleitung übernehmen.

Der Spielleiter, die Spielleiterin darf nicht verletzt sein, wenn die Kinder gut überlegte Vorschläge ablehnen, aber sollte dennoch Freude oder Enttäuschung aussprechen können. Um das Spiel nicht zu zerstören, muss er/sie ebenfalls lernen, auf der Ebene des Spiels zu reagieren und nicht seine Erwachsenen- oder Lehrerrolle ins Spiel zu bringen.

### Zur Planung von Spieleinheiten

Die Spielesammlung der Arbeitsgruppe unter Leitung von Hermann Horn erfolgte unter vier Gesichtspunkten:

1. Spiele und spielerische Übungsformen, die dem Kind helfen sollen einen Raum- und Zeitbegriff aufzubauen;
2. Spiele und spielerische Übungsformen zum Wahrnehmungstraining;
3. Spiele und spielerische Übungsformen zur Übung der Konzentration und des Gedächtnisses;
4. Spiele und spielerische Übungsformen beim Erstleseunterricht, zur Sprechübung und zur Erweiterung des Wortschatzes

Damit sind aber nur Grobziele und noch nicht mögliche Lernziele benannt, die mit dem jeweiligen Spiel erreicht werden sollen. Auch nicht die Situationen, wann der Lehrer/die Lehrerin oder Erzieherin die Spiele und spielerischen Übungsformen einsetzt.

### Mögliche Lernanregungen werden beispielhaft zu fünf Spielen aus den 4 Bereichen gegeben:

Dabei dürfte deutlich werden, dass die Spiele nicht ausschließlich einem Bereich zuzuordnen sind, sondern in einem Spiel Elemente aus zwei oder drei Bereichen enthalten sind. Insofern gibt die Zuordnung zu den vier Bereichen nur eine Schwerpunktsetzung wieder.

#### 1. Bereich: Raum und Zeitbegriff

Bildergeschichten

Die Schüler erhalten in jeder Gruppe eine in Einzelbilder zerlegte Bildergeschichte. Jeder Schüler erhält ein Bild. Die Gruppe soll die Einzelbilder so zusammenlegen, dass die zeitliche Abfolge stimmt.

#### Mögliche Lernanregungen

Die Schüler sollen...  
Veränderungen einer Handlung durch Veränderungen von Personen und Gegenständen in einem Raum (bildlich dargestellt) erfassen und benennen können.  
Veränderungen einer Handlung in ihrem zeitlichen Ablauf erfassen, die Erfassung von Raum und Zeit in richtige Zuordnung der Einzelbilder zu einer Geschichte umsetzen.

#### 2. Bereich: Wahrnehmungstraining (Kim-Spiele)

Die Schüler sitzen im Kreis. Innerhalb des Kreises liegen mehrere Gegenstände, z.B. Nagel, Schere, Bleistift, Heft usw. Die Anzahl der Gegenstände kann je nach Alter der Kinder variiert werden. Die Schüler haben eine Minute Zeit, sich die Gegenstände genau anzusehen. Dann gehen sie einzeln, paar- oder gruppenweise an den Tisch und verfertigen eine Liste der Dinge oder malen sie auf ein Blatt Papier.  
Alternative:

In den Kreis wird aus verschiedenen Münzen vor den Augen der Schüler ein Muster gelegt. Die Schüler schauen genau zu. Dann gehen sie an den Tisch und zeichnen das Muster genau nach. Das Ergebnis wird mit dem Original verglichen.

#### Mögliche Lernanregungen:

Die Kinder sollen ...  
genau beobachten,  
sich auf ganz bestimmte Dinge konzentrieren,  
mehrere Dinge gleichzeitig im Gedächtnis behalten,  
sich mit dem Partner oder der Gruppe verständigen,  
die einzelnen Begriffe kennen und sie dem anderen mitteilen können,  
ihren Teil zum Gruppenergebnis beitragen,  
das Ergebnis genau vergleichen,  
das Ergebnis kritisch beurteilen,  
die Ergebnisse miteinander in Beziehung setzen und richtig einordnen.

#### 3. Bereich: Konzentration und Gedächtnisübung

##### Stumme Post

Die Klasse ist in mehrere Gruppen eingeteilt. Der Lehrer erzählt der ersten Gruppe vor der Tür eine kurze Geschichte oder gibt ihr einen Begriff oder eine Tätigkeit, die diese Gruppe, ohne zu sprechen, den anderen Kindern weitergeben soll. Die letzte Gruppe soll erraten, was der Lehrer gesagt hat. Jede Gruppe soll aufschreiben, was sie erraten hat.

#### Mögliche Lernanregungen:

Die Kinder sollen...  
eine Information sprachlicher Art aufnehmen und behalten,  
diese Information in Handlung (Pantomime) umsetzen und für die anderen Schülerinnen und Schüler sichtbar machen,  
miteinander das Spiel planen, die Rollen verteilen und gemeinsam darstellen,  
die „stumme“ Information dekodieren und wieder sprachlich herstellen,  
das Ergebnis mit der ursprünglichen Information vergleichen.

#### 4. Bereich: Erstleseunterricht

Schildmännchenspiel

Jeder Schüler erhält eine Silbenkarte und eine Nummer. Die Silben können zu sinnvollen Wörtern zusammengesetzt werden. Der Lehrer ruft zwei oder mehrere Nummern auf. Diese Schüler stellen sich vor die Klasse. Wer findet zuerst das Wort?

Alternative:

Ein Kind darf die Zahlen aufrufen.

Die Kinder finden sich selbst zu Wörtern zusammen.

Als Rätselspiel: Welche Kinder können mit ihren Silben etwas Süßes zusammenstellen - z.B. Scho — ko — la — de.

#### Mögliche Lernanregungen:

Die Kinder sollen...  
die Silben erlesen  
sich möglichst viele Silben merken

Silben und Zahlen koordinieren und die Silben zu sinnvollen Wörtern zusammensetzen,  
sich untereinander verständigen und sich gruppenweise zu Wörtern ordnen,  
innerhalb der Gruppen Kinder austauschen, um möglichst viele Wörter zu finden,  
aus dem Rätsel die Frage verstehen und die Antwort in das Lösungswort umsetzen.

Buchstaben würfeln

Mehrere Würfel werden mit Buchstaben beklebt. Die Schüler würfeln. Wer kann aus den Buchstaben, die oben liegen, am schnellsten ein Wort bilden. Dieses Spiel ist auch gut als Partner- oder Gruppenspiel geeignet.

Alternative:

Es wird nur ein Würfel zum Würfeln genommen. Vorher wird ein Begriff festgelegt, der gefunden werden soll z.B. Tier, Blume, etwas zum Essen usw. Wer findet zuerst den entsprechenden Begriff, der mit diesem Buchstaben beginnt.

### **Mögliche Lernanregungen:**

Die Kinder sollen...

alle Buchstaben **optisch** wiedererkennen,  
die Buchstaben in einer Synthese zu Wörtern ordnen,  
bestimmte Laute heraushören.

### **Möglichkeiten zum Einsatz**

In der Binnenorganisation des Unterrichts besteht durch bestimmte Materialien die Möglichkeit, individuelle spielerische Übungen durchzuführen: Möglichkeit von alternativen Gruppenprogrammen und Einzelprogrammen.

Ausgabe von Materialien aus den vier Schwerpunktbereichen an je eine Gruppe;

1. Gruppe: Raum und Zeitbegriff
2. Gruppe: Wahrnehmung
3. Gruppe: Gedächtnis-Konzentration
4. Gruppe: Erstleseunterricht

bzw.: Ausgabe eines bestimmten Materials an bestimmte Schüler während einer Übungsstunde.

### **Materialien**

*Der erste Teil der Materialien gibt eine Auswahl von Spielen aus den vier Bereichen wieder, die sich für einen Einsatz in der ganzen Klasse eignen. (Material I)*

*Der zweite Teil der Materialien gibt Hinweise auf Materialien für differenzierten Gruppenunterricht bzw. Einzelarbeit.*

Die vier genannten Bereiche (Material I und II) vermitteln neben ihrer insgesamt stärker kognitiven Zielsetzung auch affektive und soziale Lernanregungen. Diese standen jedoch nicht im Mittelpunkt. Hier liegt ein weiteres Feld zur Auswahl von Spielen, die sich im Schwerpunkt dem sozialen Lernen widmen.

## **Spiele und spielerische Übungsformen, die das Kind unterstützen sollen, einen Raum- und Zeitbegriff aufzubauen**

### 1/1 Durch ein Bändchen die rechte Hand kennzeichnen

Übungen: Die rechte Hand holt das Buch...  
die linke Hand hebt den Bleistift...  
die rechte Hand zeigt auf die Tafel... usw.

### 1/2 Spiel im Kreis — Pfänderspiel

Die Kinder sitzen im Kreis — der Spielführer ruft:  
Wir heben den linken Fuß, wir reiben den rechten Arm, die linke Hand zupft am rechten Ohr – usw.  
Wer es falsch macht, muss ein Pfand geben.

### 1/3 Goldener Schuss

An die Tafel wird ein Kreis gemalt. Einem Kind werden die Augen verbunden. Es bekommt einen Stock und soll nun nach den Anweisungen der anderen den Kreis treffen.  
Kommandos: Etwas höher, mehr links, etwas tiefer usw.

### 1/4 Topfschlagen

Einem Kind werden die Augen verbunden und es soll auf einen Topf schlagen. Die Kinder helfen ihm, sie rufen: vor, rechts, links, zurück, rechts usw.

### 1/5 Roboterspiel

Bewegungen und Tätigkeiten werden nach Kommandos ausgeführt z.B. Dinge suchen — jemanden blind durch einen Raum führen – mit der Hand geführt, zwei Schritte vorgehen, drei Schritte rückwärts, vier Schritte seitlich usw.

### 1/6 Versteckspielen

- a) Bilder mit Kindern, die Versteckspielen.  
Sprachübungen: Karin ist hinter dem Baum.  
Peter ist neben der Mauer.  
Hans ist auf dem Baum usw.
- b) Wir spielen selber Versteck.  
Wir rufen dabei: Peter ist unter dem Tisch.  
Rolf ist im Schrank.
- c) Wir verstecken Gegenstände.  
Wir suchen nach Anweisung: vorwärts, rückwärts, rechts, links, hoch, tief, unten, oben

### 1/7 Mein rechter Platz ist leer

Die Kinder sitzen im Kreis auf Stühlen, ein Stuhl bleibt frei. Das Kind, das links neben dem freien Stuhl sitzt, klopft mit der rechten Hand auf den Stuhl und ruft:  
Mein rechter Platz ist leer, ich rufe mir den Jürgen her...

### 1/8 Geräusche raten – den Ort der Geräuschquelle

Das Kind sagt: vor mir, hinter mir, neben mir...  
Im Umkreis um das Kind, das die Augen verbunden hat, lässt man vier Bierdeckel fallen, das Kind soll nach Gehör den Platz finden.

1/9 Schuhspiel

Alle Kinder ziehen ihre Schuhe aus und geben alle durcheinander in den Kreis. Die richtigen Paare wurden gesucht – rechter – linker Schuh.

1/10 An der Hafttafel

Jedes Kind erhält ein möglichst gleiches Haftsymbolsymbol. Nacheinander sucht jedes Kind für sein Symbol einen Platz an der Hafttafel. Wenn alle Kinder ihr Symbol angebracht haben, muss jedes Kind sein Symbol wieder finden.

1/11 Gegenstände nach Größe und Form ordnen

groß, größer, am größten – klein, kleiner, am kleinsten – rund, eckig, spitz, stumpf...

1/12 Zeichendiktat

**z.B.** Wir zeichnen: einen kleinen Kreis  
darüber einen Halbkreis  
daneben noch einen kleinen Kreis  
darüber einen Halbkreis  
dazwischen einen Strich  
darunter einen Halbkreis  
um das Ganze einen Kreis.

1/13 Kästchenspiel

Sechs Streichholzschachteln werden wie eine Kommode zusammengeklebt. Jede Streichholzschachtel wird mit einem Knopf zum Aufziehen versehen.

Wir verstecken Dinge und raten:  
rechts oben, links Mitte, rechts unten...

1/14 Meisterspiel

Kasten oder Schrank mit sechs Fächern – in jedem Fach befindet sich ein Handwerkszeug.

Anweisung: Hole mir aus dem Fach rechts oben den Hammer.

Kind: Ich hole den Hammer aus dem Fach rechts oben.

Kann das Kind den Auftrag ausführen und richtig dazu sprechen, ist es Meister.

Anweisung: Lege die Zange in das Fach links unten!

Kind: Ich lege die Zange in das Fach links unten.

1/15 Aufstellungsspiel – neun Kinder

Ein Kind steht vorne in der Mitte -

Anweisungen: Peter stellt sich hinter Fritz

Karin stellt sich vor Fritz

Thomas stellt sich rechts neben Fritz ...

Nach einiger Zeit müssen die Kinder ihren Platz wieder finden.

1/16 Entfernungen, Größe, Inhalt und Mengen schätzen  
(Wir verweisen auf die Invarianz - Übungen Piagets)1/17 Spiele im Hof

Ochs am Berg – Ein Kind steht an der Wand, die anderen in einiger Entfernung hinter ihm. So lange das Kind sich zur Wand dreht und ruft: Eins, zwei, drei – Ochs am Berg, darf man sich bewegen. Wird man aber bei einer Bewegung gesehen, muss man an den Ausgangspunkt zurück.

Mutter, wie viel Schritte darf ich?

Die Kinder fragen das Kind, das vorne steht. Es antwortet: zwei Schritte vor, drei zurück – verschiedene Regeln sind möglich.

1/18 Im Sportunterricht und im Hof

Jedes Kind hat im Raum seinen Platz. Die Kinder laufen durcheinander. Jedes Kind findet seinen Platz wieder. Der Platz kann mit einem Reifen gekennzeichnet werden.

Kreisspiele: Die Kinder lernen rhythmisches Gehen.  
Sie lernen im Kreis gehen, miteinander gehen, nebeneinander gehen, umeinander gehen, voreinander gehen  
(Schallplatten für musisch-rhythmische Erziehung gibt es bei vielen Musik- und Schulbuchverlagen)

1/19 Wir schätzen, wie lange wir brauchen

Wir führen die Tätigkeiten aus und kontrollieren mit der Stoppuhr.

1/20 Töne hören

Kurze und lange Töne

1/21 Schnell laufen – langsam gehen

z.B. Der Schnecke

Ei, wie langsam, ei, wie langsam

kommt der Schnecke von seinem Fleck!

Sieben lange Tage braucht er  
von dem Eck ins andere Eck!

Ei, wie langsam, ei, wie langsam

kommt der Schnecke im Gras daher!

Potz, da wollt ich anders laufen,  
wenn ich so ein Schnecklein wär!

Im Schneckentempo bewegen sich die Schülerinnen und Schüler im Kreis rundum, bis sie alle bei Potz zu laufen anfangen.

Alternative:

Die Mühle, die braucht Wind, Wind, Wind,

sonst geht sie nicht geschwind, -schwind, -schwind.

Schnelles und langsames Drehen.

1/22 Arbeitskarten

vorher - nachher

1/23 Bildergeschichten

Ordnen nach zeitlichem Verlauf, dazu erzählen und sprechen  
- zuerst, danach, zuletzt.

Geschichten erzählen von gestern, heute und morgen.

1/24 Fernsehspiel

Die Kinder basteln sich ein Kästchen mit einem Guckfenster. Sie malen nun die Stationen einer Geschichte auf einen Streifen Papier, der sich am Guckfenster vorbeiziehen lässt, sie erzählen dabei ihre Geschichte.

Bilder mit tageszeitlich oder jahreszeitlich spezifischen Darstellungen – Die Kinder ordnen  
- morgens, mittags, abends  
- Frühling, Sommer, Herbst, Winter

#### 1/25 Tageslauf – Jahreszeiten

Bildergeschichten ordnen (Arbeitskartei)  
(Haftmaterial zu diesen Themen ist im Handel erhältlich)

Es war eine Mutter, die hatte vier Kinder,  
den Frühling, den Sommer, den Herbst und den Winter.  
Der Frühling bringt Blumen,  
der Sommer den Klee.  
Der Herbst bringt die Trauben,  
der Winter den Schnee.

Morgens früh um sechs  
kommt die kleine Hex.  
Morgens früh um sieben  
schält sie gelbe Rüben.  
Morgens früh um acht  
wird das Bett gemacht.  
Morgens früh um neun  
geht sie in die Scheun.  
Schlägt die Uhr dann zehn,  
will sie spazieren gehen.

Jetzt steigt Hampelmann, jetzt steigt Hampelmann aus seinem Bett  
heraus, aus seinem Bett heraus: O, du mein Hampelmann, wie  
schön bist du!

Jetzt zieht Hampelmann sich seine Strümpfe an –  
Jetzt zieht Hampelmann die bunte Hose an –  
Jetzt zieht Hampelmann das kurze Jäckchen an –  
Jetzt setzt Hampelmann die Zipfelkappe auf –  
Jetzt geht Hampelmann mit seiner Frau spazieren –  
Jetzt tanzt Hampelmann mit seiner lieben Frau.

#### 1/26 Die Woche und die Wochentage

Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder  
beisammen sein? Am Montag – Ach wenn es doch erst wieder nur  
Montag wär, und ich bei meiner Laurentia wär – am Montag.  
Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder  
beisammen sein? Am Dienstag – Ach wenn es doch erst wieder  
Montag, Dienstag wär, und ich bei meiner Laurentia wär, am  
Dienstag.

So werden alle Tage aneinandergereiht und bei jedem Tag wird ein  
Knicks gemacht.

Alternative:

Guten Morgen Herr Montag,  
schönen Gruß von Herrn Dienstag,  
Herr Mittwoch lässt fragen,  
ob Herr Donnerstag schon weiß,  
dass Herr Freitag  
mit Frau Samstag  
am Sonntag verreist.

#### 1/27 Das Jahr und seine Monate

Kinder malen selbst einen Kalender  
z.B. Januar – Winter

Februar – Fasching

Kinder malen Geburtstagskalender.  
Jedes Kind malt seinen Geburtsmonat.

#### 1/28 Kreisspiel

Wer im Januar geboren ist, tritt ein, tritt ein, tritt ein!  
Wir machen zuerst einen tiefen Knicks, recht tief, recht tief, recht  
tief.

Kinder dreht euch, Kinder dreht euch, Kinder hopp - sasa - sa.

Die anderen Kinder stehen im Kreis und klatschen.

#### 1/29 Kalender durchstreichen – Tage abschneiden

Adventskalender – Tage vor Ostern

#### 1/30 Bildergeschichte mit Vers

Hab ein Beet im Garten mein,  
hack es fleißig über.  
Streu die winzigen Körnchen ein,  
dicke Erde drüber.  
Geht die runde Sonne auf,  
scheint in Gottes Namen.  
Regentropfen fallen drauf,  
weichen bald die Samen.  
Da erwacht das Pflänzchen gleich,  
streckt die Wurzeln runter,  
reckt das Köpfchen in die Höh,  
guckt hervor ganz munter.  
Immer höher wird es noch,  
Sonnenstrahlen glühen –  
Bis die Knospen eines Tags  
Wundervoll erblühen.

#### 1/31 Wir wiederholen – Ja und Nein - Karten

Jedes Kind erhält eine „Ja“ und eine „Nein - Karte“. Die Fragen  
werden so gestellt, dass das Kind mit ja oder nein antworten kann.  
Gute Kontrollmöglichkeit, ob alle mitarbeiten und es verstanden  
haben.

### **2 Spiele und Übungsformen zum Wahrnehmungstraining**

Bereich 1: Spiele zur Übung des Tastsinns

#### 2/1 Gegenstände sortieren

Die Gegenstände werden mit verbundenen Augen abgetastet und  
ihre Beschaffenheit beschreiben.

Die Kinder sortieren nach folgenden Gesichtspunkten:  
Hart – weich, rau – glatt, eckig – rund, schwer – leicht, dick – dünn,  
spitz – stumpf, warm – kalt.

Auch geeignet als Wettspiel mit Partner oder in Gruppen.

#### 2/2 Gegenstände raten

Die Kinder tasten mit verbundenen Augen die Gegenstände ab und  
raten, welcher Gegenstand vor ihnen liegt.

Es empfiehlt sich, die Gegenstände entweder nach Oberbegriffen zusammenzustellen oder sie nach gegensätzlichen Eigenschaften auszusuchen, z.B. Schuhe, Obst, Spielzeug, Gegenstände aus Küche.

Dabei ist es wichtig, dass die Kinder sagen, was sie ertastet haben.

Auch als Wettspiel einzusetzen: Welches Kind oder welche Gruppe hat die meisten Gegenstände erraten.

### 2/3 Zaubersack

In einem Sack sind alle möglichen Dinge enthalten. Die Kinder erraten durch Tasten, welche Gegenstände im Sack stecken. Hat ein Kind richtig geraten, wird der Gegenstand herausgenommen.

(An Geburtstagen füllt man den Sack mit kleinen Spieldingen. Rät ein Kind richtig, bekommt es das kleine Auto oder den Bleistift geschenkt.)

### 2/4 Sortieren nach Stoppuhr

Auf einem Tablett liegen viele gleiche Gegenstände, die sich nur in ihrer Beschaffenheit unterscheiden, z.B. Große und kleine Bälle, spitze und stumpfe Bleistifte, Würfel und Kugeln aus Holz, Apfelsinen und Äpfel usw.

Die Kinder sortieren mit verbundenen Augen, die Zeit wird gestoppt.

### 2/5 Gegenstände raten

Die Kinder beschreiben ihren Gegenstand, die anderen müssen raten. Ein Kind sagt z.B.: Ich fühle etwas, das ist rund und weich und glatt. Ein anderes Kind sagt z.B.: Ich fühle etwas, das ist lang, dünn und spitz usw.

### 2/6 Wer weiß noch was – mit verbundenen Augen

Die Kinder sitzen im Kreis. Sie reichen etwas herum, z.B. einen Ball. Das erste Kind sagt: Der Gegenstand ist rund.

Das zweite Kind sagt: Der Gegenstand ist rund und glatt.

Das dritte Kind sagt: Der Gegenstand ist rund, glatt und weich.

### 2/7 Wer bist du?

Ein Kind geht mit verbundenen Augen im Kreis herum. Es bleibt vor einem Kind stehen und versucht nur durch Tasten zu erraten, wer vor ihm steht.

### 2/8 Wer ist das?

Auf einem Steckspiel ist ein Buchstabe oder eine Figur nicht ganz fertig gesteckt. Das Kind (mit verbundenen Augen) soll durch Tasten erraten, welcher Buchstabe oder welche Figur es sein könnte.

Eine weitere Möglichkeit ist, die Figur ‚blind‘ fertig zu stecken (erhöhte Schwierigkeit).

### 2/9 Papierkügelchen kleben

Die Kinder machen aus weichem Papier Kügelchen und kleben Figuren. Die Figuren werden mit verbundenen Augen oder unter der Bank abgetastet und geraten.

### 2/10 Buchstaben raten

Aus Kordel oder Seil oder Sandpapier sind Buchstaben auf Pappe aufgeklebt. Durch Tasten soll das Kind den Buchstaben raten.

### 2/11 Auf den Rücken schreiben

Die Kinder schreiben sich gegenseitig Buchstaben, Silben und Wörter auf den Rücken und versuchen, diese zu erraten.

### 2/12 Blind schreiben

Ein Kind führt einem anderen Kind, das die Augen verbunden hat, die Hand. Das ‚blinde‘ Kind muss raten, was es geschrieben hat.

### 2/13 Mengen raten

Muggelsteine werden in verschiedenen Mengengruppierungen auf den Tisch gelegt. Das Kind soll durch Tasten die Menge raten. Hat es richtig geraten, bekommt es die Steine. Sieger ist das Kind, das die meisten Steine hat.

### 2/14 Wir spielen – wir sind blind

Alle Kinder haben die Augen verbunden. Wir gehen durch den Raum, wir finden unseren Stuhl, wir holen das Buch aus dem Ranzen, wir führen alle möglichen Aufträge aus.

### 2/15 Blind bauen

Mit möglichst großen Bauklötzen sind einfache Formen und Figuren vorgebaut, das Kind soll sie mit verbundenen Augen nachbauen. Auch als Wettspiel oder Partnerspiel geeignet. Der Partner muss dann dem ‚blinden‘ Kind Anweisungen geben.

Bereich 2:

Spiele zur Übung der akustischen Wahrnehmung

### 2/16 Geräusche erkennen

Mit geschlossenen Augen, Gesicht zur Wand oder mit Augenbinde werden Geräusche gedeutet oder der Gegenstand erraten, der das Geräusch verursacht.

### 2/17 Wer hört die meisten Geräusche

Alle Kinder legen den Kopf auf den Tisch. Welche und wie viele Geräusche werden währenddessen wahrgenommen. – Wer kann alle Geräusche in der richtigen Reihenfolge behalten?

### 2/18 Richtung des Geräusches feststellen

Ein Gegenstand, der ein Geräusch verursacht, wird im Raum bewegt, z.B. eine Rassel. Ein Kind mit verbundenen Augen muss den Gegenstand suchen.

Wecker suchen: Ein Wecker wird im Raum versteckt. Die Kinder suchen mit verbundenen Augen den Wecker, nachdem er einmal geläutet hat.

### 2/19 Klänge bewusst machen

Hoher – tiefer Ton = langer – kurzer Ton  
Töne anhalten – anschwellen und abschwellen lassen.

Die Kinder stehen bei einem hohen Ton auf oder strecken den Arm hoch, sie setzen sich bei einem tiefen Ton. Ebenso bei langen und kurzen Tönen.

Die Kinder dürfen so lange gehen oder eine Bewegung ausführen, wie sie den Ton hören.

Der Lehrer macht eine Wellenbewegung, die Kinder lassen Töne an- und abschwellen.

#### 2/20 Sitzt ein dicker Brummer an der Wand

Ein Gegenstand wird im Zimmer versteckt, ein Kind sucht. Die Kinder singen: Sitzt ein dicker Brummer an der Wand. – Je lauter sie singen, um so näher ist der Sucher an dem Gegenstand.

#### 2/21 Blind den Lehrer finden

Alle Kinder sitzen mit verbundenen Augen an der Wand. Der Lehrer steht ihnen gegenüber und ruft den Namen eines Kindes. Dieses muss sich auf den Lehrer zu bewegen. Gewonnen hat das Kind, das dem Lehrer am nächsten gekommen ist.

#### 2/22 Blinder Wächter

In der Mitte eines Kreises bewacht ein Kind mit verbundenen Augen einen Schatz. Ein Kind aus dem Kreis versucht, sich ganz leise dem Schatz zu nähern. Hört der ‚blinde‘ Wächter etwas, so zeigt er in die Richtung, aus der das Geräusch kommt. Hat der Wächter richtig gezeigt, muss sich das Kind wieder hinsetzen und ein anderes versucht, den Schatz zu rauben.

#### 2/23 Hänschen, piep einmal!

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind mit verbundenen Augen geht im Kreis herum und setzt sich einem anderen Kind auf den Schoß. Dabei sagt es: Hänschen, piep einmal. – Das Kind versucht, seine Stimme zu verstellen. Wird es geraten, muss es selbst in den Kreis.

#### 2/24 Jakob, wo bist du?

Zwei Kinder mit verbundenen Augen befinden sich im Kreis. Der eine ruft: Jakob, wo bist du? Der andere antwortet: Hier! Jetzt versucht der erste, ihn zu fangen.

#### 2/25 Wer singt denn da?

Die Kinder gehen singend um ein Kind herum, das die Augen verbunden hat. Das ‚blinde‘ Kind zeigt auf ein Kind, die anderen müssen dann still sein, nur das Kind, auf das gezeigt wurde, muss weitersingen. Wird es nun erraten, so muss es selbst in den Kreis.

#### 2/26 Geräusche und Tierstimmen nachahmen und raten

Ein Kind darf ein Geräusch oder eine Tierstimme nachahmen. Wer richtig rät, darf nun den anderen etwas vormachen usw.

#### 2/27 Stille Post

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind mit verbundenen Augen steht im Kreis. Jedes Kind bekommt eine Zahl oder einen Städtenamen. Der Lehrer ruft, die Post fährt von 1 nach 17 oder von Limburg nach Hamburg. Die beiden Kinder versuchen nun, möglichst leise ihre Plätze zu wechseln, während das Kind im Kreis sie zu fangen versucht.

#### 2/28 Das Gerücht

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Wort oder ein Satz wird von Ohr zu Ohr geflüstert. Wir sind gespannt, was Schluss aus dem Wort oder dem Satz geworden ist.

#### 2/29 Wer hört genau?

Der Lehrer spricht viele Wörter oder erzählt eine Geschichte. Bei einem bestimmten Laut oder Wort müssen alle Kinder aufstehen.

Der Lehrer sagt viele Wörter, hören die Kinder ein i, müssen sie aufstehen, hören sie ein o, müssen sie einen Kreis in die Luft malen, hören sie ein e, klopfen sie auf den Tisch, hören sie ein u, stecken sie die Hände unter den Tisch. Man beginnt das Spiel zunächst nur mit einem Laut.

Welchen Laut hört ihr am Anfang, welchen Laut hört ihr am Ende? Wo hört ihr den Laut? Am Anfang, am Ende oder in der Mitte?

#### 2/30 Wer findet die meisten Wörter?

Ein Laut oder ein Buchstabe wird vereinbart. Wer findet die meisten Wörter, die so anfangen?

#### 2/31 Ich heiße – wohne – esse gern

Ein Kind nennt einen Buchstaben und ruft ein anderes auf. Das zweite Kind antwortet z.B.: Ich heiße Bernd, wohne in Berlin und esse gerne Bohnen.

#### 2/32 Wörter lautieren

Ein Kind spricht: z.B. T i sch, die anderen müssen das Wort erraten.

#### 2/33 Geräusch-Geschichte

Der Lehrer macht nur die Geräusche einer Geschichte, die Kinder raten, was der Lehrer erzählen will.

### **Bereich 3:** **Spiele zur Übung der optischen Wahrnehmung**

#### 2/34 Ich seh etwas, was du nicht siehst.

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind sagt: Ich seh etwas, was du nicht siehst, das hat die Farbe grün. – Wer richtig geraten hat, darf das nächste Rätsel aufgeben.

#### 2/35 Steckbrief

Die Kinder beschreiben das Aussehen eines Klassenkameraden. Wer den Beschriebenen geraten hat, darf ein anderes Kind beschreiben.

#### 2/36 Blinzeln

Die Kinder sitzen im Kreis. Hinter jedem Stuhl steht ein Kind. Ein Stuhl bleibt leer. Das Kind, das hinter dem leeren Stuhl steht, versucht durch Blinzeln, ein anderes Kind herbeizuholen. Das Kind hinter dem Stuhl versucht, das zu verhindern und hält das Kind fest, wenn es aufstehen will.

#### 2/37 Wer ist der Dirigent?

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind wird hinausgeschickt. Nun wird ein Dirigent benannt, der alle Bewegungen vormacht, die anderen müssen so schnell wie möglich diese Bewegungen nachahmen.

Nun wird das Kind wieder hereingerufen und muss denjenigen herausfinden, der die Bewegungen angibt.

#### 2/38 Tipp

Die Kinder haben auf dem Tisch 20 Muggelsteine in 5er Reihen aufgelegt. Während ein Kind sich umdreht, tippt ein anderes Kind mit dem Finger auf einen Stein. Jetzt darf das erste Kind sich wieder umdrehen und Muggelsteine aufnehmen, bis es an den Stein kommt, der angetippt wurde; dann muss es aufhören. Alle rufen: Tipp. – Dann werden die Steine auf dem Tisch wieder ergänzt, und das Spiel beginnt von Neuem.

#### 2/39 Gegenstände sortieren und ordnen

Sortieren und ordnen nach Farbe, Form und Größe. Wettspiel in Gruppen: Welche Gruppe findet die meisten runden Dinge? Welche Gruppe findet die meisten ovalen Blätter? Usw.

#### 2/40 Schätzen

Wir schätzen Größe und Entfernung und prüfen nach. Sieger ist, der am besten geschätzt hat.

#### 2/41 Mit Stäbchen Figuren und Buchstaben nachlegen

Die Figuren und Buchstaben sind an der Tafel oder auf einem Arbeitsblatt vorgegeben. Das Kind legt sie mit den Stäbchen genau nach.

#### 2/42 Figuren nachzeichnen

Die Figuren sind auf der Tafel vorgezeichnet. Sie werden genau angesehen, zugedeckt und aus dem Gedächtnis nachgezeichnet.

#### 2/43 Angefangenes raten und ergänzen

An der Tafel oder auf einem Arbeitsblatt sind angefangene Figuren oder Buchstabenteile vorgegeben. Das Kind soll raten, was daraus werden könnte und das Fehlende ergänzen.

Buchstaben und Wortkarten werden teilweise verdeckt den Kindern gezeigt. Sie raten den Buchstaben oder das Wort.

#### 2/44 Nichtpassendes streichen

Auf einem Arbeitsblatt sind gleiche Figuren oder Bilder in einer Reihe geordnet. Nur ein Bild ist anders oder hat einen Fehler. Dieses Bild wird durchgestrichen.

#### 2/45 Fehlendes ergänzen

Auf einem Arbeitsblatt sind viele Bilder und Figuren, bei denen etwas fehlt. Die Kinder benennen das Fehlende und zeichnen es ein.

#### 2/46 Was passt zusammen – Paarbildungen

Auf einem Arbeitsblatt sind je zwei gleiche Dinge durcheinander aufgemalt. Die Kinder malen die Paare jeweils in der gleichen Farbe aus.

#### 2/47 Was gehört zusammen?

Bilder sind in der Mitte auseinandergeschnitten. Die Kinder suchen die Teile zusammen.

Auf einem Arbeitsblatt sind nur halbierte Dinge aufgemalt. Das Kind sucht die passenden Teile zusammen und ergänzt sie auf dem jeweiligen Bild. Auch ausschneiden ist möglich.

#### 2/48 Falsches erkennen

Auf einem Arbeitsblatt sind Gegenstände und Bilder, an denen etwas falsch ist. Die Kinder finden den Fehler und streichen das Falsche an.

#### 2/49 Reihen finden

Die Kinder sollen selbständig die Reihen fortsetzen, bei denen sich Zeichen, Figuren oder Bilder in bestimmter Reihenfolge wiederholen.

#### 2/50 Buchstaben finden

Buchstaben sind zu Bildern zusammengestellt, manchmal ergeben die Buchstaben ein Wort. Wer findet alle Buchstaben.

#### 2/51 Labyrinth

Auf einem Arbeitsblatt aus mehreren Möglichkeiten den kürzesten Weg zum Ziel finden.

#### 2/52 Puzzle

Viele Spiele im Handel – Man kann sie aber auch selber herstellen, in dem man einfache Bilder in Teile zerschneidet.

#### 2/53 Schnipp-Schnapp

Viele Spiele im Handel. Gut eignen sich auch Karten, die man selbst herstellt.

z.B.: große und kleine Buchstaben  
Druck- und Schreibschrift

Silben und Wörter

Mengen in verschiedenen Gruppierungen.

Die Karten werden umgedreht und das Kind sagt Schnipp. Kommt eine gleiche Karte, rufen die Kinder Schnapp. Wer zuerst gerufen hat, bekommt die Karten.

#### 2/54 Domino

Bilder- und Mengen- und Zahlen-Domino – auch selbst in der Klasse herzustellen.

#### 2/55 Suchbilder

Sie sind leicht in Illustrierten zu finden, ausschneiden und sammeln. (z.B.: Zeitschrift Spielen und Lernen)

#### 2/56 Bilder durch Felder ausmalen finden

Ein Rechteck ist in Felder, wie bei einem Puzzle aufgeteilt. Die Felder, die das Bild ergeben, haben einen Punkt. Durch Ausmalen dieser Felder findet das Kind das Bild.

#### 2/57 Kim-Spiele

Zwei gleiche Bilder sind nebeneinander angeordnet. Auf einem sind einige kleine Veränderungen vorgenommen. Das Kind soll die Veränderungen finden.

Ein Kind geht aus dem Zimmer. Im Zimmer wird eine Veränderung vorgenommen, das Kind soll die Veränderung erkennen.

Ein Kind geht aus dem Zimmer, an der Kleidung wird eine Veränderung vorgenommen. Das Kind soll herausfinden, was verändert wurde.

Kim an der Tafel – Veränderungen an einer Zeichnung oder an einem Wort erkennen.

Im Kreis liegen mehrere Gegenstände. Nach kurzer Zeit werden sie zugedeckt. Wer hat sich die meisten Gegenstände gemerkt?

Im Kreis sind Münzen oder Spielmarken zu einer Figur angeordnet. Die Kinder prägen sich diese Figur ein und versuchen, auf ihrem Platz die Figur aus dem Gedächtnis nachzuzeichnen.

Die Klasse ist in Gruppen eingeteilt. Die Gruppen erhalten einen Auftrag: Wer holt am schnellsten 6 Steine, 4 Blätter, 5 Stöckchen ...

### **3 Spiele und spielerische Übungsformen zur Übung der Konzentration und des Gedächtnisses**

#### 3/1 Merkmalspiel

Der Lehrer malt an die Tafel, z.B. ein blaues Quadrat. Die Tafel wird umgedreht, ein Kind spricht: ein blaues Quadrat. Der Lehrer malt einen roten Kreis dazu. Wenn die Tafel wieder umgedreht ist, spricht das Kind: ein blaues Quadrat und ein roter Kreis.

Es können beliebig viele Merkmale dazu gezeichnet werden.

#### 3/2 Was ist falsch?

Der Lehrer erzählt eine Geschichte, in der kleine Unwahrheiten vorkommen, oder falsche Wörter eingesetzt werden. Das Kind soll am Schluss sagen, was falsch war.

Man kann auch bei jedem Fehler oder falschen Wort die Kinder aufstehen lassen.

oder

Der Lehrer liest absichtlich Fehler, die Kinder lesen den Text mit. Wer den Fehler merkt, kann sich melden.

#### 3/3 Die böse 7

Vor dem Spiel wird eine Zahl vereinbart, z.B. die 7. Jetzt wird gezählt oder es werden Zahlen durcheinander genannt. Immer, wenn in der Zahl eine 7 vorkommt oder enthalten ist, können die Kinder aufstehen oder den Finger heben.

#### 3/4 Was gehört nicht dazu?

Der Lehrer sagt z.B.: Im Obergeschoss sind Äpfel, Bienen, Pflaumen, Schuhe, Pfirsiche, Kirschen usw.

Bei dem falschen Wort können die Kinder aufstehen oder ein Zeichen geben.

Weitere Beispiele: Im Kleiderschrank, Küchenschrank, Ranzen, Mäppchen usw.

#### 3/5 Verkehrsspiel

Im Schulhof werden Straßen aufgezeichnet. Die Kinder spielen Autos, Lastwagen und Fahrräder. Sie müssen nach Anweisungen

fahren. Sind schon Verkehrsregeln bekannt, müssen sie beachtet werden.

Wer drei Fehler gemacht hat, muss ausscheiden.

#### 3/6 Nummernlaufen

Jedes Kind bekommt eine Nummer, es muss sich seine und die Nummern der anderen Kinder merken. Einzel und gemeinsam werden Aufträge ausgeführt. Wer macht die wenigsten Fehler. Anstatt Zahlen können den Kindern auch Symbole und Bilder zugeordnet werden.

#### 3/7 Wer kann viele Dinge behalten

Ein Kind oder ein Gegenstand oder Bild werden vor die Klasse gestellt. Man lässt den Kindern eine Minute Zeit, es zu betrachten. Wer hat sich die meisten Dinge gemerkt?

#### 3/8 Fotografieren

Ein Bild wird vor die Kinder gestellt. Wir fotografieren das Bild mit unserem Gedächtnis. Das Bild wird wieder weggenommen. Wer kann auf Detailfragen antworten.

#### 3/9 Tauchstation

Alle Kinder legen den Kopf auf den Tisch. Der Lehrer nennt mehrere Dinge. Wer hat am Schluss die meisten behalten?

Am Anfang können Wörter mit gleichem Anfangsbuchstaben oder Gegenstände unter einem Oberbegriff genannt werden.

#### 3/10 Was fehlt denn da?

Es werden kurze Geschichten erzählt, bei der Wörter fehlen. Die Kinder schreiben die fehlenden Wörter auf oder sagen sie.

#### 3/11 Welcher Buchstabe fehlt?

Bei Wörtern wird der Anfangs- oder der Endbuchstabe weggelassen. Die Kinder sagen, welcher Buchstabe fehlt oder schreiben ihn hin.

#### 3/12 Mein Hut, der hat drei Ecken

Die Kinder singen das Lied. Beim zweiten Mal wird ein Wort, z.B. Hut, durch eine entsprechende Bewegung ersetzt. So werden immer mehr Wörter durch Bewegungen ersetzt, bis das Lied ‚stumm‘ gesungen wird. Es können auch andere Lieder und Kinderverse genommen werden.

#### 3/13 Wer hört genau

Mit dem Tambourin oder einem anderen Instrument werden laute und leise Geräusche erzeugt. Wird das Geräusch leiser, bedeutet dies, sich nieder zu hocken, wird es lauter aufzustehen.

#### 3/14 Reihen fortsetzen

Mehrere Symbole sind in einer Reihenfolge geordnet, die sich nach einer bestimmten Anzahl wiederholt. Die Reihe soll fortgesetzt werden, die Zeit wird gestoppt. Wer hat die meisten Symbole?

Alternative:

Oder unter jeder Zahl ist ein Symbol, ein Muster ist vorgegeben. Wer hat nach 2 Minuten die meisten Symbole gezeichnet?

### 3/15 Wörter fotografieren

Ein Wort steht an der Tafel, es wird mit den Augen „fotografiert“ und dann verdeckt. Die Kinder schreiben das Wort aus dem Gedächtnis. Das Wort wird wieder gezeigt und verglichen.

### 3/16 Das Gerücht

Die Kinder sitzen im Kreis. Der Lehrer flüstert einem Kind einen Satz oder ein Wort ins Ohr. Das Kind gibt das Gehörte weiter. Wir sind gespannt, was zum Schluss herauskommt.

### 3/17 Wer hört genau zu

Der Lehrer erzählt eine Geschichte. Vorher werden bestimmte Wörter vereinbart. Kommt ein solches Wort in der Geschichte vor, können die Kinder aufstehen oder den Finger heben.

### 3/18 Wer schaut genau

Der Lehrer macht Bewegungen vor, die Kinder machen alle Bewegungen möglichst genau nach.

### 3/19 Das stumme „Gerücht“

Einer Gruppe wird etwas pantomimisch vorgespielt. Diese Gruppe versucht, das Spiel genau nachzuahmen und es einer anderen Gruppe weiterzugeben. Nachdem mehrere die Geschichte stumm weitergegeben haben, wird sie erraten.

### 3/20 Zeichen und Bewegung

Es werden vorher Zeichen vereinbart, zu denen bestimmte Bewegungen ausgeführt werden müssen, z.B. Arm heben – in die Hände klatschen, Arm senken – mit den Füßen stampfen. Zeichen und Bewegungen werden in immer schnellerer Folge ausgeführt.

### 3/21 Figuren gehen

Im Schulhof oder im Raum müssen vorgegebene Figuren nachgegangen und nachgelaufen werden: Kreis, Schleife, Acht usw.

### 3/22 Eierlaufen

Die Kinder müssen einen kleinen Ball auf einem Löffel balancieren und dabei laufen. Hindernisse können aufgebaut werden.

### 3/23 Wer zielt gut

Ringe werfen – Die Ringe müssen über einen Stock oder eine Flasche geworfen werden.

Mit Pfeilen auf eine Zielscheibe werfen.

Dosen werfen – Die Dosen werden als Pyramide aufgebaut. Mit Lappen oder kleinen Gummibällen wird die Pyramide umgeworfen. Wer braucht die wenigsten Würfe.

Die Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte des Kreises steht ein Papierkorb. Die Kinder versuchen, Bälle in den Papierkorb zu werfen.

### 3/24 Atome schwirren

Die Kinder laufen durcheinander umher. Auf ein vorher vereinbartes Zeichen (Pfeiff) müssen sich die Kinder zu Paaren, Dreier- oder Vierergruppen zusammenfinden. Das Kind, das übrig bleibt, muss ausscheiden.

### 3/25 Fingerspiele

Mit den Händen werden im Rhythmus eines Liedes bestimmte Figuren auf dem Tisch nachgefahren.

Eine Hand liegt gespreizt auf dem Tisch. Mit dem Zeigefinger der anderen Hand versucht man, möglichst schnell in die Zwischenräume zu tippen.

### 3/26 Wer ist sehr schnell

Ein Zehnerquadrat ist in Zentimeterquadrate aufgeteilt. In jedes kleine Quadrat muss möglichst schnell ein Punkt oder ein anderes Zeichen gemacht werden. Die Zeit wird gestoppt. Wer ist Sieger?

### 3/27 Kofferpacken

Ich packe meinen Koffer und lege eine Zahnbürste hinein. Das nächste Kind sagt: Ich packe meinen Koffer und lege eine Zahnbürste und einen Waschlappen hinein. Weiter: Ich packe meinen Koffer und lege eine Zahnbürste, einen Waschlappen, ... usw.

Ich packe meinen Ranzen und ...

Ich reise nach Amerika und nehme ... mit.

### 3/28 Wiederfinden

Dinge werden in Kästen oder Fächern versteckt. Bei Aufforderung werden sie hervorgeholt.

Eine weitere Schwierigkeit bedeutet es, wenn man erst noch eine andere Tätigkeit ausführt und sich dann wieder erinnern muss.

### 3/29 Gedächtnis-Kim

Die Kinder sitzen im Kreis. Innerhalb des Kreises liegen mehrere Gegenstände, z.B. Nagel, Schere, Bleistift, Heft usw. Die Sachen werden eine Minute angesehen. Dann gehen die Kinder einzeln, paar- oder gruppenweise an den Tisch und verfertigen eine Liste der Dinge, oder malen sie auf ein Blatt Papier.

In den Kreis wird aus verschiedenen Münzen ein Muster gelegt. Die Kinder schauen dabei genau zu. Dann gehen sie an den Tisch und zeichnen das Muster genau nach. Das Ergebnis wird mit dem Original verglichen.

### 3/30 Geschicklichkeitsspiele

Die Kinder stehen in zwei Staffeln. Eine Streichholzsachtel wird, ohne sie mit den Händen zu berühren, von Nase zu Nase weitergegeben.

Münzen werden von einem Handrücken zum anderen weitergegeben.

Kleine Bälle werden von Hand zu Hand gerollt, usw.

### 3/31 Geduldspiele

Bilder genau ausmalen.

Kugelspiele – Die Kugel muss so gelenkt werden, dass sie an einen bestimmten Ort rollt.

Steckspiele – Bestimmte Muster müssen nachgesteckt werden.

Muster zeichnen – Vorgegebene Muster oder frei erfundene Muster werden gezeichnet (am besten eignet sich Kästchenpapier).

### 3/32 Zusammensetzspiele

Bilder und Zahlendominos  
Lotto und Einmaleinsspiele  
Puzzle-Spiele  
Teile eines Bildes nach Vorlagebogen zusammenkleben  
(Ausschneidebögen)

### 3/33 Wir suchen

Die Kinder suchen Figuren auf Vexierbildern.  
Die Kinder suchen ‚Fehler‘ auf scheinbar gleichen Bildern.

### 3/34 Sortierübungen

Dinge werden unter bestimmten Gesichtspunkten geordnet und sortiert. Bausteine, Bilder, Kartenspiele, Quartettspiele, Geldstücke ...  
Die Kinder sammeln und ordnen ein.

### 3/35 Memory-Spiele

Man kann sie auch leicht herstellen mit Silben, Buchstaben und Wortkärtchen.

### 3/36 Wer kann ganz leise sein

Die Kinder legen alle den Kopf auf den Tisch, ein vorher bestimmtes Kind steht leise auf und führt eine Tätigkeit aus (z.B. gehen), die nur ihm bekannt ist. Es versucht dabei, ganz leise zu sein. Die anderen versuchen zu erraten, was das Kind tut.

### 3/37 Faltspiele

Die Kinder falten die Blätter genau wie es vorgemacht wird.

Die Kinder falten die Blätter nach Vorlage.

### 3/38 Wer ist geschickt

Ein Ball wird um verschiedene Hindernisse herumgerollt, ohne diese zu berühren oder umzuwerfen. Der Ball wird mit einem Stock gerollt.

### 3/39 Wer kann zwei Dinge auf einmal tun

Hände klatschen – Füße klopfen.

Mit einem Buch auf dem Kopf einen Ball oder ein Glas mit Wasser tragen.

Zipp, Zapp, Hampelmann – Arme über dem Kopf zusammenschlagen und dabei die Beine grätschen.

Leise gehen, dabei laut klatschen.  
Die Kinder können sich selbst Möglichkeiten ausdenken.

### 3/40 Zur Übung der Reaktion

Aus Stühlen wird eine Eisenbahn ganz leise gebaut. Die Kinder setzen sich hinein. Pfiff, Abfahrt ... Halt! Alles aussteigen. Herumspielen, bis der Zugführer wieder pfeift. Findet jedes Kind seinen Platz wieder?

Die Kinder versuchen, einen wegrollenden oder einen entgegenrollenden Ball zu überspringen.

Die Kinder springen über eine Schnur, die im Kreis geschwungen wird.

Die Kinder springen auf allen Vieren durch einen langsam rollenden Holzreifen.

Die Kinder sitzen im Kreis, die Hände auf dem Rücken. Ein Kind im Kreis wirft ihnen einen Ball zu. Sie müssen den Ball schnell fangen. Das Kind im Kreis darf dabei auch täuschen und foppen. Die Hände dürfen dann nicht vorgestreckt werden.

## 4. Spiele und Übungsformen beim Erstleseunterricht, zur Sprechübung und zur Erweiterung des Wortschatzes

### 4/1 Buchstabenkarten, Silbenkarten

Die Kinder rufen den Buchstaben, die Silbe, die der Lehrer zeigt. Das Kind, das den Buchstaben, die Silbe zuerst gelesen hat, bekommt die Karte.

Jeder muss der Reihe nach lesen. Wer richtig gelesen hat, kann sich setzen.

Die Buchstaben oder Silbenkarten werden halbverdeckt gezeigt. Die Kinder müssen aus dem Buchstaben- oder Silbenteil den richtigen Buchstaben erkennen.

### 4/2 Buchstaben aus Seil

Buchstaben sind aus Seil auf Karten aufgeklebt. Die Kinder haben die Augen verbunden und tasten die Buchstaben ab. Wer weiß, wie der Buchstabe heißt? (Partner- und Gruppenarbeit)

### 4/3 Buchstaben aus Sandpapier

Die Buchstaben sind aus Sandpapier ausgeschnitten und aufgeklebt. Die Kinder ertasten den Buchstaben. (Partner- und Gruppenarbeit)

### 4/4 Auf den Rücken schreiben

Die Kinder schreiben sich gegenseitig die Buchstaben auf den Rücken. Wer rät richtig.

### 4/5 Buchstaben turnen

Die Buchstaben werden mit Händen, Arm und Körper ganz groß geturnt. Wer erkennt den Buchstaben?

### 4/6 Buchstaben laufen

Ein Kind läuft einen Buchstaben in kleinen Schritten auf dem Fußboden – die anderen Kinder müssen raten.

#### 4/7 Buchstaben durchpausen

Mit Bleistift und Butterbrotpapier werden die Buchstaben im Buch nachgefahren.

#### 4/8 Buchstaben an der Tafel

An der Tafel ist nur ein Teil des Buchstabens angeschrieben, die Kinder müssen den Buchstaben erkennen und ergänzen.

oder

Die Schüler erhalten ein Blatt mit Buchstaben, die nur zum Teil ausgeschrieben sind. Sie sollen in einer Gruppe möglichst schnell alle Buchstaben erkennen und auf einem anderen Blatt richtig aufschreiben.

Kann auch mit Wörtern und Sätzen gespielt werden.

#### 4/9 Buchstaben werden zu Silben verbunden

Die Selbstlaute können allein singen a-a-a, o-o-o usw.

Das m kann nicht allein singen, es kann nur brummen.

Darüber ist es ganz traurig. Da wollen ihm die Selbstlaute helfen und mit ihm zusammen singen. Zwei Kinder haben je ein Buchstabenkärtchen angeheftet, das eine ein m, das andere ein a. Sie singen nun zusammen, das gibt ein Durcheinander. Jetzt singen sie ganz kurz hintereinander, das klingt gut: ma-ma-ma.

Das m sitzt oben auf der Rutschbahn und rutscht zum a hinunter.

Das m ist eine Lokomotive und fährt zu den einzelnen Selbstlauten, die die Wagen sind. Die Lok hängt die Wagen an.

#### 4/10 Zur Übung der Silben

Silbenreihen

ma La

mo lo

mu Lu

mi Li

me le

mei lei

meu leu

mau lau

Silbenkreis

Zeichnung

(An der Flanelltafel. Das Viereck in der Mitte ist ausgespart. Der Buchstabe kann ausgetauscht werden.)

#### 4/11 Silbendomino

lo la lo le le li lo le mo Fe Fe na

#### 4/12 Silben Schnipp-Schnapp

Die Kinder haben Silbenkarten, auf zwei Karten sind die gleichen Silben. Einmal in Druckschrift und Schreibschrift einmal in Groß- und Kleinschreibung.

la La

a A

So so

#### 4/13 Buchstaben hören

Mit welchem Buchstaben fängt das Wort an, z.B. Rabe – Ball – Mama

Mit welchem Buchstaben hört das Wort auf, z.B. Oma – Ball

Welchen Buchstaben hörst du in der Mitte, z.B. Rolf – Stuhl

Das Gleiche kann man machen zur optischen Analyse mit Wortkarten, die anfangs mit Bildkarten gekoppelt werden.

Als Rätselspiel:

Ich seh´ etwas, was du nicht siehst! Das fängt mit B an.

Oder: Mein Ding ist rund und ist am Auto und fängt mit R an.

Die Kinder legen den Kopf auf den Tisch. Wenn sie einen bestimmten Buchstaben in einem Wort hören, wachen sie auf und heben den Kopf.

Das gleiche Spiel mit aufstehen oder Finger heben.

#### 4/14 Gummibandlesen

Die Wörter werden ganz gedehnt vorgelesen, damit die Kinder die einzelnen Laute hören können und sie besser unterscheiden lernen. Man beginnt am Anfang nur mit einem Laut, den sie heraushören sollen.

#### 4/15 Lautieren

Die Wörter werden beim Sprechen in die einzelnen Laute gegliedert, z.B. T-i-sch

#### 4/16 Wir reimen

Hase – Nase

Hose – Rose – Dose

Land – Sand

#### 4/17 Wir verändern Wörter

Aus Mund wird Mond

Ein Buchstabe hat sich verändert, die Kinder erkennen die Veränderung akustisch und optisch.

Auch als Rätselspiel geeignet. Das erste Wort wird gegeben, z.B. Hase – wenn ich einen Buchstaben wegnehme und setze einen anderen ein, wird daraus etwas zum Anziehen: Hose.

#### 4/18 Die Zaubermühle – Wortabbau und Wortaufbau

z.B.

Hans	Hans	Dose
Han	Han	Dos
Ha	Ha	Do
H	H	D
Ha	Ha	R
Han	Has	Ro
Hans	Hase	Ros
		Rose

#### 4/19 Buchstaben fehlen

Am Anfang z.B.: \_ans, \_olf, \_ad  
 Am Ende z.B.: Han\_, Pete\_, Mam\_  
 In der Mitte: R\_d, B\_ll, S\_nne

Die Kinder sollen akustisch und optisch erkennen, welcher Buchstabe fehlt.

#### 4/20 Buchstaben anhängen

Ein Buchstabe steht an der Tafel, das nächste Kind darf einen Buchstaben anhängen, wer weiß, wie es weitergeht? Auch als Rätselspiel – T – ein Tier = T-i-g-e-r

Als Wettspiel in zwei Gruppen. Das Wort, das geschrieben werden soll, wird angegeben. Jedes Kind der Gruppe darf nur einen Buchstaben hinschreiben, der falsche Buchstabe wird weggewischt. Welche Gruppe ist zuerst fertig?

Als Ratespiel – Wer rät das Wort und braucht dazu die wenigsten Buchstaben. Wer die wenigsten Punkte hat, hat gewonnen. Jeder Buchstabe, der mehr hingeschrieben werden muss, zählt einen Punkt.

#### 4/21 Silbentrennung

Hierzu eignen sich alle Kinderreime, die mit Klatschen begleitet werden können. Über das rhythmische Empfinden werden die Silben leicht erfasst. (vgl. Reime)

#### 4/22 Zungenbrecher

Kinderreime, die meist aus Wörtern mit gleichem Anfangsbuchstaben zusammengesetzt sind, z.B.

Inge, widewinge, widewilka, matinge, widewilka, miau, die Inge ist schlau!	Grete, widewete, widewinge, matete, widewinge, widewope, die Grete ist ein Mops.
--	--

Auch mit anderen Namen zu reimen.

Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz.

Es zwitschern zwei Zeisige zwischen zwei Zwetschgenzweigen.

Es war einmal ein Mann, der hatte drei Söhne.  
 Der erste hieß Schack,  
 der andere Schackschawwerack,  
 der dritte Schack-schawwerack-schackonomini.

Nun war auch eine Frau, die hatte drei Töchter.  
 Die erste hieß Sipp,  
 die andere Sipp-siwwelipp,  
 die dritte Sipp-siwwelipp-sippelimini.

Und der Schack nahm Sipp,  
 und der Schack-schawwerack nahm Sipp-siwwelipp  
 und der Schack-schawwerack-schackonomini nahm  
 Sipp-siwwelipp-sppelimini.

#### 4/23 Schildmännchenspiel

Jedes Kind erhält eine Silbenkarte und eine Nummer, z.B. hat Fritz die Silbe Na und die Nummer drei, Ute die Silbe se und die Nummer eins. Der Lehrer ruft die Nummer eins und die Nummer drei. Die Kinder stellen sich mit ihren Silbenkarten vor die Klasse. Wer weiß das Wort?

Die Kinder können sich selbst zu Wörtern zusammenfinden.  
 Die Kinder können selbst Nummern aufrufen.

#### 4/24 Silbenrätsel

Die Gruppen erhalten mehrere Spielkarten, auf denen ein Wort in Silben zerlegt ist, darunter steht ein Hinweis zu dem betreffenden Wort.

z.B.

**la me**

**Mar de**

Etwas Süßes, das aufs Brot geschmiert wird.

Etwas, das ich auf dem Bahnhof finde.

**ti Lo ve**

**mo ko**

#### 4/25 Nachrichtenlesen

Alle Kinder haben je eine Buchstabenkarte und eine Zahl angeheftet und stehen in einer Reihe. Ein Kind darf immer vorkommen und darf Zahlen aufrufen, die ein Wort ergeben sollen.

#### 4/26 Wer kann viele Wörter aus einem Wort machen?

An der Flanelltafel ist ein langes Wort aus einzelnen Buchstaben angebracht, z.B. Hamsterbau.

Wer kann nun neue Wörter machen? Die Wörter werden an die Tafel geschrieben und die Buchstaben wieder an ihren Platz geheftet.

z.B. Baum, Haus, aus, raus, Maus, usw.

Auch als Wettspiel durchzuführen, jedes Kind schreibt selbst die gefundenen Wörter auf. Wer hat die meisten gefunden?

#### 4/27 Wer kann Wörter rückwärts lesen?

(Eine gute Übung, um die Lesefertigkeit zu überprüfen.)

Wir suchen Wörter, die – auch von hinten gelesen – wieder ein Wort ergeben.

Regen – Neger, Nebel – leben, usw.

#### 4/28 Buchstabensalat

Die Buchstaben sind in einem Kästchen ungeordnet gegeben. Der Anfangsbuchstabe ist mit einem Punkt gekennzeichnet. Die Kinder versuchen, das Wort herauszufinden.

Auch als Rätselspiel geeignet.

#### 4/30 Wörter raten

Die Buchstabenkarten eines Wortes liegen verdeckt auf dem Tisch. Eine Buchstabenkarte wird umgedreht, die Kinder versuchen, das Wort zu raten. Gelingt es nicht, wird die nächste Karte umgedreht.

4/31 Buchstaben würfeln

Mehrere Würfel sind mit Buchstaben beklebt. Es wird gewürfelt. Wer hat aus den Buchstaben, die oben liegen, am schnellsten ein Wort gefunden.

Spiel mit einem Würfel: Wer weiß ein Tier, eine Blume, etwas zum Essen, einen Gegenstand aus der Küche usw., der mit dem gewürfelten Buchstaben anfängt?

4/32 Buchstaben finden

Viele Wörter sind aufgeschrieben. Die Kinder suchen alle a - r - l usw. und streichen sie durch oder kennzeichnen sie durch einen Farbe.

4/33 Buchstaben purzeln

Oben stehen drei bis vier oder auch weitere Wörter. Aus jedem Wort wird ein Buchstabe darunter geschrieben, die – zusammen gelesen – ein neues Wort ergeben sollen.

z.B.  
 Erika                      Wagen                      Dach  
 R                              a                              d  
  
 Hund                      Nase                      Rose                      Esel  
 H                              a                              s                              e

4/34 Telefonieren – Buchstabieren

Die Kinder müssen von jedem Buchstaben eines Wortes ein Wort sagen, das so anfängt.  
 z.B.: Garten: G wie Gans, A wie Ast, R wie Rose, T wie Tanne, E wie Esel, N wie Nase.

4/35 Gefüllte Kalbsbrust

Ein Wort wird untereinander geschrieben (auch als Spielkarte möglich), mit einem Abstand daneben das gleiche Wort, aber umgekehrt. Die Kinder sollen die Lücken mit Buchstaben so ausfüllen, dass sich sinnvolle Wörter ergeben.

z.B.  
 L            N                      z.B. LADEN usw.  
 O            O  
 N            D  
 D            N  
 O            O  
 N            L

4/36 Kreuzworträtsel

Jede Schülergruppe erhält ein Kreuzworträtsel. Es können in den Kästchen zur Hilfe schon einzelne Buchstaben stehen.

R	O	S	E
E	S	E	L
G	A	N	S
E	B	E	R
N	A	S	E

eine Blume  
 ein Tier, das Lasten trägt  
 ein Schwimmvogel  
 ein männliches Schwein  
 ein Teil des Gesichtes

In der ersten Reihe von oben nach unten gelesen, ergeben die Buchstaben ein Lösungswort.

4/37 Welche Buchstaben, welche Silben sind im Wort?

Die Kinder müssen die Buchstaben finden und richtig verbinden.

Ma                              ↗                      Moni  
 Mo                                                   Maus  
 Me                                                   Milch  
 Mi                                                   Maler  
 Mau                                                   Meter

4/38 Hauptwörter – Namenwörter

Ich seh etwas, was du nicht siehst, das ist rot.  
 Ich seh etwas, was du nicht siehst, das ist rund.  
 Mein Ding ist rund und weich und bunt.

4/38 Teekesselspiel

Zwei Wörter, die verschiedene Bedeutung haben, z.B. Hahn (im Hof) – Wasserhahn werden beschrieben.  
 Mein Teekesselchen ist ein Tier – mein Teekesselchen ist aus Metall – mein Teekesselchen ist im Hof – mein Teekesselchen ist im Haus.

Mein Wort fängt mit R an, ist schwarz und ein Tier – Rabe.

4/39 Tätigkeitswörter

Die Tätigkeiten werden von den Kindern vorgespielt und geraten.

4/40 Eigenschaftswörter

Die Eigenschaftswörter der Dinge werden gesehen, gehört und gefühlt.

Rätselspiele – Dinge nach Eigenschaften erraten

Wahrsagespiel:

Viele Eigenschaftswörter sind an der Tafel angeschrieben. Einem Kind werden die Augen verbunden. Es ist der große Wahrsager. Nun wird gefragt: Wie ist Karin? Das ‚blinde‘ Kind zeigt nun mit dem Stock an die Tafel. Karin ist krumm usw.

4/41 Ballzuwerfen

Der Lehrer wirft einem Kind den Ball zu und sagt: Ein Wort mit B. Das Kind, das den Ball gefangen hat, ruft ‚Ball‘ und wirft ihn einem anderen Kind zu und sagt: Mein Wort fängt mit R an, usw. Der Lehrer ruft ein Hauptwort, z.B. Mutter. Das Kind ruft ein passendes Tätigkeitswort, z.B. kochen, arbeiten. Ebenso: Hauptwort – passendes Eigenschaftswort und umgekehrt.

4/42 Wortketten

Der Lehrer sagt z.B. Haus – das nächste Kind Haustier – Tierhof – öftür – Türschloss – Schlossgarten – Gartenzaun.

43 Wortketten mit Ballzuwerfen

e Kinder werfen den Ball weiter, wer kein Wort mehr weiß, muss ausscheiden.

Andere Möglichkeiten einer Wortkette: Das nächste Wort muss mit dem Endbuchstaben des vorhergehenden Wortes beginnen.

Eine weitere Schwierigkeit bedeutet es, wenn alle Wörter einem bestimmten Bereich zugeordnet werden müssen, z.B.: Baum – Marder – Rotfuchs – Span – Nadelbaum usw.

#### 4/44 Zusammengesetzte Hauptwörter

Zwei Reihen Hauptwörter stehen ungeordnet nebeneinander. Die Kinder sollen die richtigen Wörter so miteinander verbinden, dass sie ein neues Wort ergeben.

Haus	Zaun
Garten	Nest
SchlüsselTür	
Vogel	Blume

Ein Wort ist gezeichnet, das andere Wort geschrieben.

Beide Wörter sind gezeichnet, die Kinder suchen aus diesem Bilderrätsel zusammengesetzte Hauptwörter.

#### 4/45 Oberbegriffe finden

Der Lehrer nennt mehrere Wörter, die Kinder finden den Oberbegriff.

Der Lehrer nennt den Oberbegriff, die Kinder nennen ein Wort, das zu diesem Oberbegriff gehört.

Die Kinder haben den Kopf auf den Tisch gelegt. Der Lehrer sagt viele Wörter, die zu einem Oberbegriff gehören. Nennt er ein anderes Wort, heben die Kinder den Kopf.

Die Wörter stehen in einer Reihe. Ein Kind streicht das Wort durch, das nicht dazugehört.

Viele Bildkarten werden nach Oberbegriffen geordnet. (Gruppenarbeit)

#### 4/46 Wer kann Sätze bilden

Es werden drei Hauptwörter gegeben. Wer kann einen Satz sagen, in dem alle drei Hauptwörter vorkommen? (z.B. Wald – Hase – Baum)

Der Hase sitzt im Wald hinter dem Baum.

#### 4/47 Reizwörter – wer kann eine Geschichte erzählen?

z.B. Räuber – Nacht – Wald

Die Kinder erfinden selbst Geschichten.

#### 4/48 Was passt hier nicht?

Der Lehrer sagt Sätze, in denen ein Wort nicht hineingehört. Die Kinder sollen das falsche Wort finden.

z.B.:

Es regnet, die Straße ist trocken.

Die riesengroße Maus kroch in ihr kleines Loch.

#### 4/49 Unsinnsätze – verkehrte Welt

Sie sind in fast allen Fibeln enthalten, sollten aber weit mehr eingesetzt werden, weil sie die Kinder sehr zum Lesen motivieren.

#### 4/50 Sätze werden länger

z.B.: Der Hund bellt. – Mache den Satz länger!

Der große Hund bellt. – Der große Hund bellt im Hof.

Später kann gesagt werden: Mache den Satz länger und nimm ein Eigenschaftswort dazu usw.

#### 4/51 Reihensätze – Sprachmuster

Gerade in der kompensatorischen Erziehung hat man erkannt, wie wichtig es ist, den Kindern bestimmte Sprachmuster einzuüben. Hierzu eignen sich besonders gut die Reihensätze, bei denen meist nur ein Wort verändert wird.

z.B.:

Der Vogel fliegt auf den Baum.

Der Vogel fliegt auf das Dach.

Der Vogel fliegt auf den Zaun.

usw.

#### 4/52 Wer findet den besten Satz

Die Schüler nennen einen Buchstaben. Jeder Schüler soll nun einen Satz sagen oder schreiben, in dem alle Wörter mit demselben Buchstaben anfangen. Es darf ruhig etwas Unsinn dabei sein.

B – Bunte Bälle bleiben bei Berta.

A – Alle angeln Aale am Abend.

G – Gerda gräbt gerne Gartenerde.

#### 4/53 Steckbrief

Jedes Kind muss ein anderes so beschreiben, dass die übrigen Kinder erraten können, welches Kind gemeint ist.

#### 4/54 Wir reimen

Wir suchen Reime, es darf auch manchmal Unsinn sein. Auch als Pfänderspiel geeignet. Ein Kind sagt einen Satz und wirft den Ball einem anderen zu. Findet dieses keinen Reim, muss es ein Pfand geben.

z.B.:

Kein Haus ohne Dach – kein Schrank ohne Fach.

Kein Winter ohne Schnee – kein Sommer ohne Klee.

Kein Vater ohne Mutter – kein Brot ohne Butter.

#### 4/55 Bildergeschichten

Die Bilder sind ungeordnet – Die Kinder ordnen die Geschichte und erzählen.

Zu jedem Bild wird ein Satz gefunden. Die Kinder sind so in der Lage, eine Geschichte folgerichtig zu erzählen.

Welches Bild gehört nicht in die Geschichte – Warum nicht?

#### 4/56 Bilder, die eine Situation aus dem Alltag des Kindes darstellen

Was würdest du tun? Die Kinder sollen sich mit einer Situation identifizieren und Entscheidungen treffen.

#### 4/57 Sätze ordnen

Die Sätze sind in ihrer Wortfolge durcheinander geraten, die Kinder schreiben die Sätze richtig darunter.

z.B.

Vogel der auf sitzt Ast einem.  
Der Vogel sitzt auf einem Ast.

#### 4/58 Wortgerippe

Die Geschichte ist nur als Wortgerippe gegeben, die Kinder müssen die fehlenden Wörter einsetzen.

#### 4/59 Wie geht es weiter?

Der Anfang einer Geschichte wird erzählt, wer findet einen Schluss.

Als Schreibspiel – jedes Kind schreibt einen Satz und faltet das Blatt um, das folgende Kind schreibt nun weiter, ohne dass es die anderen Sätze gelesen hat. Zum Schluss wird diese bestimmt lustige ‚Geschichte‘ vorgelesen.

#### 4/60 Stegreifspiel - Puppenspiel

Sie sind besonders geeignet bei gehemmten Kindern eine Sprechmotivation herbeizuführen. Denn hier brauchen sie nicht ihr Ich preiszugeben, sondern sie können sich hinter der Puppe oder ihrer Rolle verstecken.