

Spielekartei

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Spiele zur Sprachförderung und für Deutsch als Zweitsprache

Sprachspiele sollten fixer Bestandteil des Sprachunterrichts sein. Sie eignen sich sowohl zum Wiederholen des Wortschatzes als auch zum Üben von Grammatikstrukturen. Beim Spielen können sich die Kinder Satzstrukturen einprägen und sich im ungezwungenen Rahmen des Spiels aktiv am Sprachunterricht beteiligen.

Die Lehrperson hat die Möglichkeit, durch entsprechende Aufgabenstellungen Differenzierungen je nach Lernstand der Kinder anzubieten.

Viel Spaß beim Spielen!

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Ufo-Spiel

Dauer/ Gruppengröße

5 bis 10 Minuten, 1 bis 6 Kinder

Material

Ufo-Kärtchen, dem Wortschatz entsprechende Bildkärtchen oder Wortkärtchen, evtl. Chips oder Muggelsteine

So wird gespielt

Die Ufos und die Spielkarten werden offen aufgelegt. Ein Kind nach dem anderen ordnet ein Kärtchen zu und spricht dazu: „Der Igel.“ Jedes Kärtchen wird sofort mit Hilfe der Rückseite überprüft.

Varianten

- Für jedes richtige Wort erhalten die Kinder einen Spielchip oder einen Muggelstein, am Ende wird gezählt.
- Ein Kind spielt allein. Es ordnet alle Kärtchen zu und kontrolliert danach mit Hilfe der Rückseiten.

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Ich packe meine Schultasche

Dauer/ Gruppengröße

10 bis 15 Minuten, 5 bis 10 Kinder

So wird gespielt

Alle Mitspielerinnen und Mitspieler setzen sich in einem Kreis zusammen, je mehr desto besser.

Die Lehrperson beginnt und sagt: "Ich packe das ... (z. B. Federpennal) in meine Schultasche." Das Kind daneben sagt: "Ich packe das Federpennal und das Heft in meine Schultasche." Das nächste Kind sagt: "Ich packe das Federpennal, das Heft und die Filzstifte in meine Schultasche."

Und so geht es immer weiter, bis sich jemand verspricht oder die Reihenfolge durcheinander bringt.

Varianten

- Ich packe meinen Rucksack/Koffer ...
- Ich fahre nach Italien und nehme (z. B. meine Oma) mit.
- Ich wasche ... (z. B. meine Ohren) im Badezimmer.
- Gegenstände, Bild- oder Wortkärtchen in die Kreismitte legen.

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Ich seh, ich seh, was du nicht siehst

Dauer/ Gruppengröße

5 bis 10 Minuten, 3 bis 6 Kinder

Material

Keines, evtl. „Wunderwelt Sprache 1“, Bildkärtchen, Wimmelbücher

So wird gespielt

Ein Kind sucht sich einen Gegenstand in der Klasse oder auf einem Bild aus, verrät aber nicht was. Das Kind gibt Lösungshilfen: Ich seh, ich seh, was du nicht siehst, und das ist lila.“ Die anderen Kinder versuchen den Gegenstand zu erraten

Varianten

- Weitere Lösungshilfen: Ich seh, ich seh, was du nicht siehst, und das ist groß.

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Pantomimen raten

Dauer/ Gruppengröße

5 bis 10 Minuten, 3 bis 10 Kinder

Material

Keines, evtl. Bildkärtchen mit den darzustellenden Begriffen

So wird gespielt

Ein Kind stellt einen Begriff pantomimisch dar, die anderen Kinder raten. Tätigkeiten eignen sich besonders gut, aber auch das Erraten von Tieren, Berufen oder Hobbys ist sehr beliebt.

Varianten

- Mit Punktezählung: Je einen Punkt erhalten die Darstellerin bzw. der Darsteller und das Kind, das den gesuchten Begriff errät.
- Begriff muss mit Artikel genannt werden (nur bei Nomen)

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Was fehlt?

Dauer/ Gruppengröße

5 bis 10 Minuten, 3 bis 10 Kinder

Material

Gegenstände oder Bildkärtchen, mit dem zu übenden Wortschatz, evtl. ein Tuch

So wird gespielt

Alle Mitspielerinnen und Mitspieler sitzen im Kreis, in der Mitte liegen Gegenstände oder Bildkärtchen, evtl. auf einem Tuch. Nun schließen alle Kinder die Augen und die Lehrperson entfernt einen Gegenstand. Wer kann das fehlende Ding beim Namen nennen?

Varianten

- Mit Punktezählung: Pro erratenem Gegenstand/1 Punkt oder Chip
- Die Gegenstände können, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, zusätzlich vermischt werden.
- Begriff muss mit Artikel genannt werden

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Was ist neu?

Dauer/ Gruppengröße

5 bis 10 Minuten, 3 bis 10 Kinder

Material

Gegenstände oder Bildkärtchen, mit dem zu übenden Wortschatz, ein Tuch

So wird gespielt

Alle Mitspielerinnen und Mitspieler sitzen im Kreis, in der Mitte liegen Gegenstände oder Bildkärtchen, evtl. auf einem Tuch. Nun schließen alle Kinder die Augen und die Lehrperson legt einen neuen Gegenstand. Wer kann das zusätzliche Ding benennen?

Varianten

- Mit Punktezahlung: Pro erratenem Gegenstand/1 Punkt oder Chip
- Die Gegenstände können, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, zusätzlich vermischt werden.
- Begriff muss mit Artikel genannt werden

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Kuckucksei

Dauer/ Gruppengröße

5 bis 10 Minuten, 3 bis 6 Kinder

Material

Gegenstände oder Bildkärtchen, mit dem zu übenden Wortschatz, ein Tuch

So wird gespielt

Alle Mitspielerinnen und Mitspieler sitzen im Kreis, in der Mitte liegen drei bis fünf Gegenstände oder Bildkärtchen, evtl. auf einem Tuch. Ein Gegenstand passt nicht dazu, z. B. Heft, Buch, Federpennal und Klopapierrolle. Nun raten die Kinder, welcher Gegenstand das Kuckucksei ist. Manchmal sind mehrere Antworten richtig: Die Klopapierrolle, weil sie nicht in die Schultasche gehört. Oder das Federpennal, weil es nicht aus Papier ist.

Varianten

- Mit und ohne Erklärung, je nach Sprachstand der Kinder
- Anfangsbuchstaben, ein bestimmter Buchstabe kommt nicht vor, Material, weich – hart, rund, ...

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Chaos im Zimmer

Dauer/ Gruppengröße

5 bis 10 Minuten, 3 bis 6 Kinder

So wird gespielt

Bei diesem Spiel geht es um das Benennen von Gegenständen im Klassenzimmer.

Die Lehrperson beginnt und zeigt z. B. auf das Fenster und sagt: „Das ist die/eine Tür.“ Nun zeigt sie bzw. er auf ein Kind, dieses soll den Satz korrigieren: „Nein, das ist nicht die Tür, das ist das Fenster.“ Oder: „Nein, das ist keine Tür sondern ein Fenster.“ Hat das Kind richtig korrigiert, darf es den nächsten Gegenstand falsch benennen und das nächste Kind aussuchen.

Varianten

- Verben: Ich laufe. – Nein, du schneidest.
- Adjektive: Das Buch ist rot. – Nein, das Buch ist nicht rot. Es ist blau.

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Kim-Spiele

Dauer/ Gruppengröße

5 bis 10 Minuten, 3 bis 6 Kinder

Material

Kleine Gegenstände des täglichen Gebrauchs, Tuch, Tablett

So wird gespielt

Tast-Kim: Ein oder mehrere Gegenstände unter einem Tuch sollen ertastet und benannt werden.

Gedächtnis-Kim: Die Lehrperson präsentiert den Kindern ein Tablett mit einigen kleinen Gegenständen. Die Kinder werden aufgefordert, sich die Gegenstände zu merken. Danach wird das Tablett verdeckt, und die Kinder sollen die Gegenstände möglichst vollständig aufzählen.

Varianten

- Gegenstände müssen mit Artikel genannt werden

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Was ist in meiner Hand?

Dauer/ Gruppengröße

5 bis 10 Minuten, 3 bis 10 Kinder

Material

Kleine Gegenstände des täglichen Gebrauchs, evtl. Bildkärtchen

So wird gespielt

Die Lehrperson hält hinter dem Körper einen Gegenstand in der Hand. Die Kinder sollen erraten, was es ist. Dazu sollen sie Fragen stellen, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden können/sollen, z. B.: Ist es zum Essen? Ist es rot? Ist es rund? Gehört es in die Schultasche? Erst wenn eindeutig klar ist, was der gesuchte Gegenstand ist, darf er auch genannt werden. Wer das Wort errät, darf den nächsten Gegenstand (heimlich) auswählen.

Varianten

- Je nach Sprachstand der Kinder kann der Gegenstand aus dem derzeit bearbeiteten Wortschatz sein, d. h. die Kinder wissen, es muss z. B. ein Spielzeug sein. In diesem Fall kann gleich der Gegenstand genannt werden, z. B. Ist es die Puppe?

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.

Alle Menschen ...

Dauer/ Gruppengröße

5 bis 10 Minuten, 10 bis 25 Kinder

Material

Keines

So wird gespielt

Die Kinder sitzen im Sesselkreis, die Lehrperson steht in der Mitte und sagt z. B.: „Alle Menschen, die gern Pizza essen, tauschen Platz.“ Während die Kinder die Plätze wechseln, setzt sich die Lehrperson auf einen freien Sessel, d. h. ein Kind ergattert keinen Sessel. Es gibt die nächste Anweisung: „Alle Menschen, die gern ... essen, tauschen Platz.“ Usw.

Varianten

- Hobbys: Alle Menschen, die gern Rad fahren, ...
- Kinderserien: Alle Menschen, die gern Spongebob sehen, ...
- Familie: Alle Menschen, die einen Bruder haben, ...

© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2020 | Wunderwelt Sprache, DUA-Online | www.oebv.at
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet.