

Methodisch-didaktische Spiele und Übungen zur Aktivierung der Schüler*innen im DaZ-Unterricht, zur Erfassung von vorhandenem Wissen bzw. Festigung von Unterrichtsinhalten und zum Training von unterrichtsrelevanten Fähigkeiten und Fertigkeiten

Spiel/ Übung/Material	Erläuterung und Varianten	fördert/ trainiert/ festigt
Bingo	<p>Der Klassiker „Bingo“ mit Zahlen kann in verschiedenen Sprachen gespielt werden,</p> <p>Varianten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personenbingo (s. Erläuterungen) - Wortschatz-Bingo: (20 bis 30) Wörter des aktuell gelernten Wortschatzes mit den SuS an der Tafel sammeln, in das Raster (4x4 oder 5x5) eintragen lassen, parallel dazu Kärtchen/Zettel mit allen Wörtern anfertigen (LK), ziehen (lassen) und vorlesen (lassen), SuS suchen das Wort im Raster und kreuzen an - Anlaut-Bingo ... wie Wortschatz-Bingo, jedoch Anlaute eintragen lassen und Bildkärtchen/Wortkärtchen vorbereiten - lässt sich (auch) mit nahezu allen Inhalten aus dem Fachunterricht spielen (entsprechendes Vokabular bereitstellen), Raster in Kopie vorbereiten / selbst anfertigen lassen, möglich hier z. B. Formeln, Jahreszahlen – Ereignisse, Vokabeln, Personen – Ereignisse, Länder – Hauptstädte, Blätter – Bäume etc 	<ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz - Alphabetisierung (Anlaut-Bingo)
Stadt – Land – Fluss	<p>auch sehr gut mit anderen Kategorien aus dem Fachunterricht spielbar (Ereignisse, Formeln, Pflanzen, Bauwerke, berühmte Persönlichkeiten, Instrumente, rund um Kunst ...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Erfassung bzw. Festigung von Wortschatz, - Zuordnung zu Oberbegriffen
Mini LÜK System		<ul style="list-style-type: none"> - Inhalte aus allen möglichen Bereichen und Fächern mit Selbstkontrolle

<p>Glücksrad, „Galgenmännchen“, „Zupfblume“ (siehe Anhang)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Merksätze, Definitionen und Wörter mit schwieriger Schreibweise lassen sich hiermit üben und festigen - einzelne Wörter, ganze Sätze, Definitionen, Ereignisse, Personen ... nahezu alle Inhalte aus dem Unterricht können so spielerisch wiederholt und gefestigt werden - Einzelspielermodus oder bei größeren Gruppen Teammodus möglich - im Teammodus findet intensivere Kommunikation zwischen den Teammitgliedern statt - „Galgenmännchen“ oder „Zupfblume“ im Teammodus: Zeit messen und in Tabelle erfassen, Auswertung nach drei bis fünf Runden: das Team, welches insgesamt weniger Zeit benötigte, hat gewonnen 	<ul style="list-style-type: none"> - Alphabetisierung - Aussprache - Rechtschreibung - Strukturen von Wörtern - Wortschatz - in der Glücksradvariante auch Addition (Rechnen mit Spielgeld)
<p>Klappe auf!</p>	<p>... kann um weitere eigene Bilder (entsprechend des zu lernenden Wortschatzes) ergänzt werden</p> <p>... auch möglich: einzelne Buchstaben des Alphabets hinter den Klappen verstecken (selbst anfertigen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz - Alphabetisierung
<p>Sprachdreh-scheibe „unregelmäßige Verben“ von Wünsche Verlag Pons Hueber</p>		<p>hilft bei der Arbeit mit den Zeitformen der unregelmäßigen Verben</p>
<p>Bingo – Personenbe-schreibung</p> <p>(siehe Anhang)</p>	<p>Einzelspielermodus oder in 2er Teams</p> <ul style="list-style-type: none"> - lässt sich auch in weiteren Sprachen spielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz - Formulieren von Aussagesätzen - Konzentration und Aufmerksamkeit - Lese- und Hörverstehen
<p>Grammatikdreh-scheibe (Verlag Hueber, im Buchhandel)</p>		<p>... hilft bei der Arbeit mit Wortarten, Kasusbildung (Dativ und Akkusativ)</p>

Memory	<ul style="list-style-type: none"> - Wort-Bild-Karten entsprechend aktuell zu festigendem Wortschatz bereitstellen - Varianten: Jahreszahl – Ereignis, Person – Werk/Erfindung, Element – Zeichen im Periodensystem, Baum – Blätter/ Früchte etc. <p>Als Laufmemory für die gesamte Klasse (in zwei Teams) sorgt es für Bewegung beim Lernen: Bilder liegen auf einem Tisch (ca. 5 m entfernt), die SuS bekommen die Wortkarte und holen das passende Bild; umgekehrt haben die SuS das Bild und müssen die Wortkarte finden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz - Rechtschreibung - Aufmerksamkeit und Merkfähigkeit
Wer ist es? Spiel von MB, im Handel, Flohmarkt etc.	<p>Einzelspielermodus oder in 2er Teams</p> <ul style="list-style-type: none"> - lässt sich auch in allen anderen Sprachen spielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz (Adjektive) - Formulieren von Fragen und Antworten - Konzentration und logisches Denken
Schnapp zu! Personen (siehe Anhang)	<ul style="list-style-type: none"> - im Einzelspielermodus oder in 2er Teams möglich - lässt sich auch mit allen anderen Sprachen spielen - mit weiteren Inhalten spielbar: Bild – Beschreibung/Formel, Person – Ereignis ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz - Formulieren von Aussagesätzen - Konzentration und Aufmerksamkeit - Lese- und Hörverstehen
Scrabble ... im Handel, vom Flohmarkt oder selbst angefertigt		<ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz - Orthographie - logisches Denken - Kombinieren - Addition und (etwas) Multiplikation
Lesespiele	<p>zum Ausdrucken gefunden auf islcollectiv.com, bzw. eigene anfertigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz - Lese- und Hörverstehen - Satzbau
Wortfix vom Flohmarkt, oder	<p>Einfache Variante: „Nenne (bestimmte Anzahl) Wörter mit ...“ Fortgeschrittenenvariante: zwei Scheiben umdrehen und zusammengesetzte Wörter finden oder „Ziehe fünf Buchstaben und erzähle eine kurze Geschichte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz

die Buchstabenchips ganz leicht selbst anfertigen	mit Wörtern, die mit den Buchstaben anfangen“	
Tabu/ Showtime/Activity	<ul style="list-style-type: none"> - auch ohne Originalspiel spielbar: - Begriffe des aktuell gelernten Wortschatzes auf Kärtchen schreiben - SuS erklären, zeichnen, stellen pantomimisch dar, Team rät und sammelt so Punkte - ggf. Zeitbeschränkung 	- Wortschatz
Alphabet- Memory	<p>leicht anzufertigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kärtchen mit Buchstaben je in Groß- und Kleinschreibung (wahlweise Druck- und Schreibschrift) anfertigen (laminieren!) - der groß und der klein geschriebene Buchstabe bilden jeweils ein Paar und werden entsprechend farbig gleich unterlegt - als klassisches Memory spielbar oder in Varianten: - „Finde ein Wort mit ...“ - Laufmemory groß – klein bzw. Bild – Anlaut ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Alphabetisierung - Graphem-Phonem-Korrespondenz - Groß- und Kleinschreibung
Entfernungen schätzen/ messen (Arbeitsblatt siehe Anhang)	<ul style="list-style-type: none"> - eine Landkarte (mit Deutschland beginnen, später Europa und Welt bzw. einzelne Länder, Kontinente) in Größe A1 bis A0, Lineal und Arbeitsblätter bereitlegen - Maßstab erläutern - die SuS schätzen zunächst die Entfernung zwischen zwei Städten und notieren ihre Schätzung - es wird gemessen und verglichen, wer dem Ergebnis am nächsten kommt = 1 Punkt 	<ul style="list-style-type: none"> - trainiert das Schätzen und Messen von Entfernungen - die Arbeit mit Maßstäben (Umrechnung) - Maßangaben und Zahlen im höheren Bereich, - festigt Geografiewissen
Einfach alles	<p>Kiste mit sehr vielen Wörtern und entsprechenden Bildern Auf der Rückseite stehen die Übersetzungen in verschiedene Sprachen Varianten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diktat mit Selbstkontrolle 	- Wortschatz

	- Zuordnen (Themen, Oberbegriffe, Größe, Farben ...)	
Laufrätsel	<p>Rätselfragen vorbereiten und Lösungskärtchen (Wort- oder Bildkarten, je nach Grad der Alphabetisierung) entsprechend des zu festigenden Wortschatzes anfertigen</p> <p>Die Lösung kann auch in Form entsprechender Gegenstände auf den Tisch gelegt werden (Obst, Gemüse, Kleidung, Tiere (Hartgummi), Verpackungen ...)</p> <p>Bringt Bewegung ins Lernen. Zwei Teams, das Rätsel wird vorgelesen, je ein Spieler läuft zum ca. 5 m entfernten Tisch und schnappt sich die Lösung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hörverstehen - Festigung aktuell gelernter Inhalte - Wiederholung/Erinnerung von Inhalten vergangener Einheiten
Wo hörst du das „A“?	<p>gefunden bei http://www.graf-gutfreund.at/daf/001alphabetisierung/alpha_laute_hoeren.pdf</p>	<ul style="list-style-type: none"> - hilfreich bei der Alphabetisierung - Identifizierung von Phonemen/ Graphemen im Wort - Hörverstehen - Wortschatz
Eiermatsch	<ul style="list-style-type: none"> - mit selbst angefertigten Aufgabenkarten, die sich auf aktuelle Lerninhalte nahezu aller Fächer beziehen, spielbar - man kann auch einen beliebigen Zeitmesser mit Ton (laut genug) benutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - sehr hohes Aktivierungspotenzial - bietet Sprechanlässe - trainiert Wortschatz - Alphabetisierung („Nenne ein Wort mit ...!“)
Brain-Box	<p>Die Brain-Boxes sind in verschiedenen Ausführungen und Themenbereichen (auch in englischer und französischer Sprache) erhältlich.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Wissens- und Wortschatzerwerb und -festigung, - Training der Merkfähigkeit und Konzentration - Hör- und Leseverstehen
Meine kleine Satzwerkstatt	<p>In diesem Buch können die vier Streifen mit den Satzteilen beliebig kombiniert werden.</p> <p>Nachdem wir die Bedeutung neuer Wörter geklärt haben, überlegen die SuS, ob der Satz / die Aussage logisch/möglich ist und wie sie logischer wäre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - fördert Wortschatzerwerb und Satzbau, Hör- und Leseverstehen - bietet Sprechanlässe „Ist dies logisch?“, „Wie wäre es logischer?“

	Die SuS sind sehr eifrig im Erfinden eigener neuer Sätze. Fortgeschrittene SuS suchen gerne besonders komische/unlogische Kombinationen heraus.	
Kniffel	Die Klassiker „Kniffel“ bzw. „Yatzy“ aktivieren die SuS ganz besonders, sie sprechen sehr viel miteinander und üben sich im Einhalten von Regeln.	<ul style="list-style-type: none"> - Zahlenverständnis, - Kombinationsvermögen, - Addition, - Teile des kl. 1x1, - schriftliche Addition
Fühlmemory	<ul style="list-style-type: none"> - selbst angefertigt mit Fühlbuchstaben (aus Sandpapier oder mit der Embossing-Technik) und Bildkarten - finden der Pärchen (Anlaut – Bild, Auslaut – Bild etc.) - Zeitbegrenzung von 30 sec sinnvoll 	<ul style="list-style-type: none"> - Alphabetisierung - Koordination von Hand (fühlen) und Auge (sehen/finden der Bildkarten) - Konzentration und Merkfähigkeit - Wortschatzerweiterung - bietet Sprechanlässe
Tic-Tac-Toe	<ul style="list-style-type: none"> - entsprechend des zu übenden Inhaltes Rätselfragen/ Aufgaben vorbereiten - Spielfeld aufmalen bzw. (laminierte) Vorlage und Stift/ Nuggets bereitlegen - zu zweit oder in Teams spielbar (mehr Kommunikation durch Austausch im Team): <p>Spieler/ Team A wählt ein Feld und löst die entsprechende Aufgabe. Gelingt dies, darf das Feld mit dem Stift oder mit Nuggets für sich markiert werden. Spieler/ Team B ist an der Reihe, wählt ein Feld und löst die Aufgabe. Bei richtiger Lösung darf das entsprechende Feld markiert werden. Ziel ist es, als erstes drei Felder in einer Reihe zu markieren.</p>	üben und festigen von Inhalten, beliebig erweiterbar, alle Fächer
Stiftrennen/ Labyrinth-Rätsel/ Malspiele (siehe Anhang)	Bsp. Malspiele: „Das Haus vom Nikolaus“, „Punkt-Punkt-Komma-Strich“ etc. „Stiftrennen“ mit Zeitmessung und Strafsekunden in der Auswertung für Übermalen der Linie – bringt viel Spaß und Spannung	<ul style="list-style-type: none"> - Auge-Handkoordination - Konzentration - Ausdauer
Suchsel für Mitschüler*innen erstellen	Die SuS bekommen eine Auswahl (20 – 30) von Wörtern des aktuellen Wortschatzes an die Tafel geschrieben. Anschließend suchen sie sich 10 – 15 ihrer „Lieblingswörter“ heraus und erstellen ein „Suchsel“ für ihre Mitschüler. Dafür fertigen sie sich ein Raster an oder bekommen ein Arbeitsblatt (siehe Anhang). Zunächst schreiben sie ihre zu suchenden Wörter mit Bleistift unter das Raster. Nach einer Kontrolle dürfen sie die Wörter mit einem kräftigen Stift	<ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz und Schreibweise aktuell gelernter Inhalte (Vokabeln, Fachbegriffe...) - lesbar zu schreiben (direktes Feedback durch Mitschüler*innen) - Auge-Hand-Koordination (abschreiben von

	<p>überschreiben. Anschließend schreiben sie die zu suchenden Wörter mit Bleistift ins Raster. Nach einer Kontrolle werden die Wörter mit einem kräftigen Stift überschrieben. Anschließend werden die übrigen Buchstaben nach Belieben ins Raster gesetzt. Die entstandenen Suchsel kopiere ich und verteile sie an die SuS. Übungseffekt: Die Wörter werden mehrfach gelesen und geschrieben (erst mit Bleistift und nach Kontrolle mit Filzstift). Da jeder Schüler/ jede Schülerin andere Wörter wählt, ist die Chance sehr groß, dass alle 20 bis 30 vorgeschlagenen Wörter mehrfach geschrieben bzw. gelesen und identifiziert werden.</p>	Tafel)
--	--	--------

Alphabetisierung

Tipps, Übungen, Spiele

- an die Tafel schreiben lassen bzw. an der Tafel nachschreiben lassen, Buchstaben zunächst sehr groß schreiben (nachschreiben) lassen, immer kleiner werdende Buchstaben schreiben (nachschreiben) lassen
- Buchstaben legen mit Legematerial, mit dem Körper, mit Gegenständen
- Buchstaben kleben (Schnipsel reißen und in eine Vorlage kleben lassen)
- Fühlbuchstaben anfertigen (lassen)
- Körpererfahrungen, sinnliches Erfahren der typischen Schreibbewegungen machen lassen:
 - Rolle vorwärts/ rückwärts
 - auf den Rücken legen, Rundrücken machen und schaukeln
 - auf- und abhüpfen/ -springen
 - vor- und zurückhüpfen, - springen, - gehen etc.
- Buchstaben-Puzzle anfertigen (Buchstabenkarten je nach Alter und Kenntnisstand in 3 bis 6 Teile schneiden, im raum verteilen und entsprechend der Vorlage suchen lassen, nachschreiben lassen)

Aus der Tabelle

- Anlaut-Bingo
- „Glücksrad“, „Galgenmännchen“, „Zupfblume“
- „Klappe auf“ mit Buchstaben
- Anlaut-Memory, Alphabet-Memory
- Wort- Fix
- “Wo horst du das ...?”
- Eiermatsch mit Aufgaben wie “Wörter mit dem Buchstaben ... am Anfang”
- Fühlmemory Buchstaben/ Anlaute
- Suchsel mit einfachen Wörtern unterstützt mit Bildern passend zum jeweiligen Wort

Wortschatztraining

Tipps, Übungen, Spiele

- viele Zeit für und häufige Wiederholungen der Spiele und Übungen zur festen Verankerung der Inhalte ermöglichen
- alle unten genannten lassen sich für nahezu alle Inhalte abwandeln
- sind relativ einfach selbst anzufertigen und dann immer wieder einsetzbar

aus der Tabelle

- Bingo in allen möglichen Variationen
- Memory und Laufmemory
- Laufrätsel , Tic-Tac-Toe, Quizz
- Klappe auf
- Stadt-Land-Fluss in verschiedenen Variationen, z.B. mit Oberbegriffen aktuell zu übender Wörter
- Mini-Lük – System
- Glücksrad, „Galgenmännchen“, „Zupfblume“
- „Wer ist es?“ und „Schnapp zu!“
- Scrabble (Fortgeschrittene)
- Lesespiele
- Wort-Fix
- Tabu/ Showtime/Activity
- Einfach alles
- Wo hörst du das „A“?
- Eiermatsch
- Brain- Box
- Meine kleine Satzwerkstatt
- Suchsel

Inhalte aus dem Fachunterricht

Tipps, Übungen, Spiele, Hilfsmittel

aus der Tabelle


- Bingo in allen möglichen Variationen
- Memory und Laufmemory
- Laufrätsel , Tic-Tac-Toe, Quizz
- Stadt-Land-Fluss in verschiedenen Variationen, z.B. mit Oberbegriffen aktuell zu übender Wörter
- Mini-Lük – System
- Glücksrad, „Galgenmännchen“, „Zupfblume“
„Schnapp zu!“
- Wort-Fix
- Tabu/ Showtime/Activity
- Eiermatsch (mit Fragekärtchen zu den aktuell zu übenden Inhalten)
- Brain- Box
- Suchsel
- Deutschunterricht/ Grammatik – Verbdrehscheiben, Worddrehscheiben
- Geografie – Entfernungen schätzen und messen

Weitere unterrichtsrelevante Fähigkeiten und Fertigkeiten

Auge-Hand-Koordination, Konzentration, Ausdauer, Merkfähigkeit, Selbstkontrolle, logisches Denken, Zusammenfassen, Kombinieren, Sprachanlass

- Mini-Lük-System
- Klappe auf
- Puzzles
- Glücksrad, „Galgenmännchen“, „Zupfblume“
- Memory, Laufmemory
- „Wer ist es?“, „Schnapp zu!“
- Scrabble
- Kniffel
- Stiftrennen
- Labyrinth-Rätsel
- Malspiele
- Suchsel

Als sehr erfolgreich hat sich in meiner Vorbereitungsgruppe der Unterricht nach dem **Herz – Kopf – Hand – Muster** erwiesen. Dieses Muster ist abwechslungsreich, lehrreich und aktivierend.

 erinnern, reflektieren, persönlichen Bezug herstellen

Als Einstieg in ein neues Thema dient dies dem Abrufen von bereits vorhandenem Wissen.

Schüler und Schülerinnen möchten und dürfen sich erinnern, erzählen, aufschreiben, aufmalen ... zeigen, was sie schon wissen oder können. Durch den Austausch mit anderen erfahren sie weitere mögliche Aspekte des Themas und öffnen sich gerne weiterem Wissenszuwachs.


Uns Unterrichtenden geben die Äußerungen der Lernenden wichtigen Aufschluss über den Erfahrungs-, Kenntnis- und Fertigungsstand der SuS auf den wir dann mit angemessenen Informationen und Methoden aufbauen können.

Sehr aktiv sind die SuS auch dabei, wenn es darum geht alle Wörter, die ihnen einfallen zu einem bestimmten Thema oder Buchstaben aufzuschreiben. Bei der Auswertung erhält derjenige Punkte, der ein Wort als Einziger gefunden hat und darf es an die Tafel schreiben.

Ein Beispiel: Ein Wortdiktat gebe ich nicht korrigiert zurück, sondern schreibe alle fehlerhaften Wörter an die Tafel. Gemeinsam machen sich die Schüler als Fehlerdetektive ans Werk und dürfen den gefundenen Fehler an der Tafel selbst korrigieren. Mehrfach genannte Wörter werden bis auf eines gelöscht und die übrigen schreiben die Kinder in ihr (Vokabel-) Heft. Sie bekommen ihre Arbeiten ohne rote Markierungen zurück und korrigieren selbst anhand der Wörter an der Tafel. Aufbauend wird im zweiten Teil der den Fehlern entsprechende kurze Input zur Schreibweise gegeben und im dritten Teil mittels verschiedener Methoden geübt und gefestigt.

 theoretischer Input, Wissenswertes, Inhaltliches, Neues

Auf den Erkenntnissen des Einstiegs basierend geben wir **kurzen und für den nächsten Schritt notwendigen Input** (Lehrbuch, Grafiken, Tabellen, Kartenwerk) oder organisieren den Besuch einer entsprechenden Institution wie Museum, Park, Bürgeramt, Feuerwehr ... bzw. einen Ausflug in den Park, Garten, Wald etc..

 ausprobieren, üben, entwickeln, tun

In dieser Phase lassen wir die Schülerinnen und Schüler ihr neu erworbenes Wissen ausprobieren, anwenden, darstellen (schriftlich, mündlich, grafisch...) Hier kann mittels vielfältiger Spiele, Experimente oder anderer Aktionen das neue Wissen auf motivierende Weise geübt und gefestigt werden.

Für eine wirklich gründliche Verankerung des Wissens ist es wichtig, genug Zeit für diese Phase einzuplanen und die Inhalte mittels verschiedener Methoden/ Spiele ausprobieren, üben, wiederholen zu lassen um den unterschiedlichen Lerntypen gerecht zu werden.

Für das Entwickeln von Unterrichtsideen sind Notizen zu folgenden Fragen hilfreich:

Was weiß ich über den Lerntyp meiner Schüler?

Welche Vorerfahrungen haben sie?

Was sind ihre Stärken und wie kann ich sie für den Unterricht aktivieren/ nutzen?

Was war unterstützend für mein Lernen/ Sprache lernen? (Reflexion und Aktivierung eigener Erfahrungen)

... Vorbilder (Welche?) ...

... besondere Erlebnisse (Welche?)

... wichtige Erfahrungen (Welche?) ...

.....

.....

.....

Wann und wie lernen Sie am besten? (Authentizität, Verständnis für unterschiedlichste Typen von Lernern)

Ich lerne am besten ... z.B.

... unter Zeitdruck

... in der Bahn

... in Bewegung

... mit Musik

.....

.....

.....



**Ein eigenes Herz – Kopf – Hand –
Formular:**

Mögliche Themenbereiche

„Meine Familie“, „Meine Freunde“,
„Meine Heimat“, „Personenbeschreibung“
„Lebensmittel“, „Kochen“, „Einkaufen“

Thema:

Altersgruppe:

Anzahl der Teilnehmer:



erinnern, reflektieren, persönlichen
Bezug herstellen, Erfragen von
vorhandenem Wissen, gemachten
Erfahrungen

ggf. Materialien, Spiele, Ansprechpartner

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



theoretischer Input, Wissenswertes,
Inhaltliches, Neues

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Üben und festigen durch ausprobieren,
entwickeln, tun

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Anhang 1

Erläuterungen

Stadt-Land-Fluss

Punkte:

20 Punkte bekommt der Spieler, der als einziger ein Wort in einer Spalte hat

10 Punkte bekommt man für ein Wort, das niemand anderes hat

5 Punkte gibt es für ein Wort, das auch andere Spieler haben

Zwei Vorlagen befinden sich in Anhang 2

Zupfblume

... spielen wir als Alternative zum und bekannten „Galgenmännchen“

... wurde entwickelt, um eventuelle traumatische Erinnerungen nicht durch das Zeichnen eines Galgens zu wecken

... beim Teamspiel empfiehlt es sich mindestens drei Durchgänge zu spielen

Eine genauere Erläuterung befindet sich in Anlage 3

Bingo – Personenbeschreibung

Die Vorbereitung ist etwas aufwändig. Sie lohnt sich aber, da die Karten immer wieder verwendet werden können.

Vorbereitet werden vier bis sechs (oder mehr) Karten mit dem Bingo-Raster bestehend aus 4x4 oder 5x5 Feldern. In die Felder habe ich in verschiedener Anordnung Portraitfotos von verschiedenen Menschen hineinkopiert. Zeichnungen sind auch möglich. Wichtig ist nur, dass die verschiedenen Attribute (siehe Wortkärtchen in Anhang 4 und 5) vorkommen und deutlich sichtbar sind. Nach dem Ausdrucken werden die Karten laminiert, damit sie lange genutzt werden können.

Die Wortkärtchen (Anhang 4 für deutsche Sprache und 5 für englische Sprache) werden einmal ausgedruckt, laminiert, ausgeschnitten und nach Farben sortiert in drei Schachteln verteilt.

Zunächst wird ein Kärtchen, auf dem die Beschreibung des Geschlechts steht gezogen (grau). Nun wissen die SuS, ob sie nach einer Frau oder einem Mann Ausschau halten müssen. Anschließend werden zwei Kärtchen aus der Schachtel mit den Attributen gezogen (Mann - grün, Frau- lila). Es kann auch so gespielt werden, dass jeder Spieler reihum drei Kärtchen zieht und vorliest

Wer eine Person in seinem Raster findet, auf die alle Merkmale zutreffen, darf das Feld markieren. Wer zuerst vier bzw. fünf Felder in einer Reihe markieren kann, hat ein Bingo und gewinnt das Spiel. Meistens wollen die anderen Kinder aber noch weiter spielen, bis jeder mindestens ein Bingo hat.

Schnapp zu!

Auf dem Tisch verteilt liegen Portraitfotos/ Bilder in der Größe A5 verschiedener Menschen. Alle Attribute sollten in unterschiedlicher Kombination und Häufigkeit vorhanden sein. Die Bilder wurden vorher ausgedruckt, laminiert und ausgeschnitten.

Hier kommen wieder die Wortkärtchen aus dem Personen-Bingo zum Einsatz.

Ein „Geschlechterkärtchen“ und entsprechend des Geschlechts der Person zwei Attributkärtchen werden gezogen und vorgelesen. Wer ein Bild mit einer Person entdeckt, auf die alle genannten Merkmale zutreffen, schnappt schnell zu. Gewonnen hat, wer die meisten Personen geschnappt hat.

Es kann auch so gespielt werden, dass jeder Spieler reihum drei Kärtchen zieht und vorliest.

Man kann auch Fliegenklatschen benutzen, um die entdeckte Person zu markieren. Derjenige, dem die unterste Fliegenklatsche gehört, war am schnellsten und gewinnt die Bildkarte.

Entfernungen schätzen und messen

... wird in einer Kleingruppe von drei bis max. sechs Teilnehmern durchgeführt

Es können Städte in einer Tabelle (Anhang 7)vorgegeben werden oder die SuS nennen reihum zwei Städte, deren Abstand (Luftlinie) geschätzt und anschließend gemessen werden soll. Jeder TN sollte auch messen dürfen.

Kniffel

Zunächst empfiehlt es sich, nur mit dem oberen Teil des Kniffelblocks zu beginnen und die Würfelaufgaben des unteren Teils erst später hinzuzunehmen.

Um Druckkosten zu sparen, können die Kniffelkarten ausgedruckt und laminiert werden. Die Ergebnisse werden mit einem Folienstift eingetragen und später abgewischt. (Anhang 8)

Stiftrennen/ Labyrinthrätsel/Fehlersuchbilder/Suchsel

Auf der Seite <http://www.raetseldino.de/> sind viele Vorlagen zu finden, mit denen Konzentration, Merkfähigkeit, Ausdauer und weitere Fähigkeiten und Fertigkeiten trainiert werden können. Diese Arbeitsblätter eignen sich für Zwischendurch oder um Wartezeiten zu überbrücken.

Die Blätter für das Stiftrennen habe ich einmal ausgedruckt und laminiert. Mit einem abwischbaren Folienstift genutzt kann es immer wieder verwendet werden.

Auch Fehlersuchbilder und Labyrinthrätsel können laminiert und mit Folienstift verwendet immer wieder benutzt werden.

Suchsel erstellen

Im Anhang 9 ist eine Vorlage zur Erstellung von eigenen Suchsels zum Ausdrucken zu finden.

Jeder Schüler erhält eine Vorlage und erstellt sein Suchsel. Entsprechend der Anzahl der SuS kopiert, kann jeder das Suchsel seiner Mitschüler lösen.

Wenn die Schüler mit dem Erstellen eines Suchsels vertraut sind, können sie das Raster auch selbst anlegen.

Links zu Seiten mit Materialien zum Ausdrucken oder zur Inspiration

http://www.graf-gutfreund.at/m_start2.htm

<https://de.islcollective.com/>

<https://www.aduis.de/arbeitsblaetter/default.aspx>

http://www.schule-mehrsprachig.at/fileadmin/schule_mehrsprachig/redaktion/hintergrundinfo/aktuelles/2goldene_regeln-daz.pdf

<http://www.einfachmehrdeutsch.at/>

<http://www.illustratorenfuерfluechtlinge.de/>

<http://www.deutsch-arbeitsblaetter.de/index.html>

<http://daz-lernwerkstatt.de/>