

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

**Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht**

Thema: Deutsch

Titel: Spielen und Lernen - Sprachspiele für den Deutschunterricht (3.-4. Klasse) (18 S.)

### Produkthinweis zur »Kreativen Ideenbörse Grundschule«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Grundschule« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG\*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen neue Unterrichtsideen zu aktuellen Themen – abgestimmt auf die neuesten Lehr- bzw. Bildungspläne und Rahmenrichtlinien – für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

Die Kreativen Ideenbörsen Grundschule bieten Ihnen praxiserprobte Unterrichtsideen für Jahrgangsstufe 1 bis 4 mit vielfältigen Materialien und Kopiervorlagen: z.B. Arbeitsblätter, Bastelanleitungen, Liedern, Farbvorlagen u.v.m.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

\* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

### Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter [www.edidact.de/grundschule](http://www.edidact.de/grundschule).

### Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

### Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

### Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: [service@edidact.de](mailto:service@edidact.de)

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG  
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

[www.edidact.de](http://www.edidact.de) | [www.mgo-fachverlage.de](http://www.mgo-fachverlage.de)



# Spielen und Lernen – Sprachspiele für den Deutschunterricht Jahrgangsstufe 3+4

Sophie Böhme

## Kompetenzen und Inhalte

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Sachkompetenz:</b>       | <ul style="list-style-type: none"><li>• verschiedene literarische Textsorten anhand ihrer Merkmale unterscheiden</li><li>• mit Sprache experimentieren</li><li>• Zungenbrecher schreiben</li><li>• Reimwörter finden</li><li>• Sätze ergänzen</li><li>• Rechtschreibregeln anwenden</li><li>• Wortarten unterscheiden</li><li>• Wortfamilien bilden</li><li>• Fachbegriffe verwenden</li></ul> |
| <b>Methodenkompetenz:</b>   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Wörter sammeln und nach vorgegebenen Kriterien ordnen</li><li>• an Gesprächsbeiträge und Äußerungen anderer anknüpfen</li><li>• mit Sätzen und Wörtern arbeiten</li><li>• Unterbegriffe zu Eigenschaften finden</li><li>• mehrdeutige Aussagen entschlüsseln</li></ul>   |
| <b>Sozialkompetenz:</b>     | <ul style="list-style-type: none"><li>• Klassenregeln im Umgang mit verschiedenen Materialien beachten</li><li>• angemessenes Verhalten während der Spielphasen</li><li>• Spielregeln beachten, fair miteinander spielen</li></ul>   |
| <b>personale Kompetenz:</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• aufmerksam und bewusst zuhören</li><li>• Verstehen und Nichtverstehen äußern</li></ul>   |

## Wortschatz

- Würfelspaß
- Vokalspiel
- Gedankenspiel
- Reimwettkampf (Reimwörter)
- Wer bin ich? (Berufe raten)
- Riesensätze (Satzbau)
- Wörtersammlung
- Sag es anders! (Synonyme)

## Kreatives Gestalten

- ABC-Märchen
- Zungenbrecher vorlesen und schreiben
- Redewendungen zeichnen



## I. Hinführung

Aus kulturgeschichtlicher Sicht steht das Spielen schon immer in enger Verbindung mit der Entwicklung und Erziehung des Menschen. Schon im Mittelalter entstanden so Bücher zum Thema „Spielen“. Das Spiel steht dabei immer im Zusammenhang mit Regeln, Freude, Experimentieren, Spannung und Freiwilligkeit. Durch die Erwachsenen wird dabei immer wieder betont, dass Spiel das Gegenteil von Arbeit ist. Wobei das so nicht ganz richtig ist, denn Spielen ist für das Hirn Arbeit und Kinder lernen dadurch. Die richtige Spielauswahl kann sich positiv auf die kindliche Entwicklung auswirken:

- Erlerntes Wissen und Fähigkeiten werden vertieft und erweitert.
- Kreative Ideen können ausgelebt werden.
- Logik und Strategie werden gefördert.
- Neue Zusammenhänge werden erschlossen.
- Spielerische Aufgaben werden als Herausforderung und Motivation wahrgenommen, sie wecken Neugier.
- Vorausschauendes Denken, Kombinieren und Problemlösefähigkeit werden trainiert.
- Spiele in Gruppen fördern soziale Kompetenzen.

Die sich anschließenden Spiele können immer wieder in kurzen Unterrichtssequenzen eingefügt werden, um die Aufmerksamkeit der Kinder zu steigern, sie gezielt selbstständig an einem bestimmten Thema arbeiten zu lassen und die Lust am Deutschunterricht aufrechtzuerhalten.

## II. Hinführung

### Würfelspaß

Dieses Spiel kann mit der gesamten Klasse gespielt werden. Dazu bereitet die Lehrkraft den Spielwürfel (vgl. M1) vor. → M1

Jeweils zwei Schüler werden benötigt, um die Rahmenbedingungen der Spielrunde zu gestalten. Dazu wird einerseits der Würfel gerollt, um eine Kategorie zu bestimmen, andererseits sagt ein Schüler in Gedanken das Alphabet auf und der andere sagt „Stopp“. So wird der Spielbuchstabe bestimmt. Alternativ kann der **Buchstabenkreisel** aus Material M2 verwendet werden. Dazu werden beide Teile ausgeschnitten, erst auf Pappe und dann aneinander geklebt. In der Mitte dient ein Stift als Element, um das sich die Buchstaben drehen. → M2

Wird z.B. die Kategorie „Vornamen“ erwürfelt und der Buchstabe „L“ festgelegt, müssen alle Schüler auf einem Blatt oder in ihrem Heft **Vornamen notieren**, die mit „L“ beginnen (z.B. Leonie, Ludwig, Lea ...). Die Lehrkraft kann im Voraus bestimmen, wie lange die Schüler Begriffe sammeln dürfen. Eine Stoppuhr an der Tafel oder eine Sanduhr machen den zeitlichen Ablauf transparent. Für jeden Begriff gibt es Punkte: fünf Punkte, wenn mehrere Kinder den gleichen Begriff haben, zehn Punkte, wenn ein Begriff nur von einem Schüler notiert wurde. Das Kind mit den meisten Punkten gewinnt. Es ist zudem möglich, die Kinder in Paaren arbeiten zu lassen. Um Schummereien vorzubeugen, können die Kinder sich gegenseitig kontrollieren. Dieses Vorgehen unterstreicht auch die Wichtigkeit einer gut leserlichen Schrift.

### Vokalspiel

Wie der Name des Spiels schon verrät, dreht sich in diesem Spiel alles um Vokale. Die Lehrkraft legt dazu mithilfe der Karten von Material M3 fest, welcher Selbstlaut im Fokus steht und gibt an, wie viel Zeit die Schüler erhalten. Zusätzlich kann auch die Wortart bestimmt werden, die aufgeschrieben wird. → M3



**Variante 1:** Die Schüler bekommen den Auftrag, so viele Wörter wie möglich zu finden, die den festgelegten Vokal in sich tragen. Pro Vokal gibt es einen Punkt. (Bei Spielen zum Vokal „e“ mit der Wortart „Substantiv“ gibt es also für die Wörter See, Tee, Leben und Erdbeere zehn Punkte)

**Variante 2:** Diese Spielvariante eignet sich für Gruppen. Jeder Schüler soll innerhalb einer kurzen Zeitspanne genau ein Wort finden. Das Wort, in dem der Vokal „e“ am häufigsten vorkommt, gewinnt. Natürlich kann es auch mehrere Gewinner pro Runde geben.

### Gedankenspiel

Auch für dieses Spiel ist der Buchstabenkreisel von M2 gut geeignet. Er wird gedreht und somit ein Buchstabe festgelegt, z.B. „f“. Dazu bestimmt die Lehrkraft – ähnlich wie im Spiel „Würfelspaß“ – eine Kategorie bzw. eine Frage. Beispiele dafür sind im Material M4 zu finden (z. B. Was würdest du gern in den Ferien tun?). Sie können natürlich mit eigenen Ideen ergänzt werden. → M4

Die Schüler notieren nun in der vorgegebenen Zeit ihre Gedanken dazu in Wortgruppen – sie müssen allerdings mit dem ausgewählten Buchstaben beginnen (z. B. Fahrrad fahren, Flohmarkt besuchen, Flohzirkus gründen ...).

Bei diesem Spiel sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

### ABC-Märchen

Das Material M5 bildet die Grundlage für das ABC-Märchen. Die Aufgabe besteht hierbei darin, dass die Anfangsbuchstaben der Sätze bereits vorgegeben sind: Es sind die Buchstaben des Alphabets, mit Ausnahme von C, Q, X und Y, da es hierzu nur wenige Wörter gibt. Die Kinder sollten im Voraus das Genre „Märchen“ genauer unter die Lupe nehmen und mit der Lehrkraft Merkmale erarbeiten: → M5

- keine genaue Angabe von Ort und Zeit
- typische Figuren: Prinz, Prinzessin, Feen, Hexen, Zauberer ...
- spielen in wunderbaren, z.T. abstrakten Welten
- Sprüche, Lieder oder Verse spielen oft eine wichtige Rolle.
- Gut siegt über Böse.
- Tiere und Gegenstände können sprechen.
- Magische Zahlen wie 3, 7 oder 12 kommen vor.
- Helden bekommen Aufgaben gestellt.
- Happy End
- ...

Dieses Basiswissen soll nun innerhalb der Aufgabe umgesetzt werden und ein neues Märchen soll entstehen. Die Schüler können dabei auch in Kleingruppen arbeiten.

### Zungenbrechersprechwettbewerb

Grundschul Kinder mögen Zungenbrecher zumeist. Sie sind jedoch nicht nur unterhaltsam, sondern fördern zudem sowohl die Aussprache als auch das Gedächtnis (wenn man sie nachsprechen lässt) sowie die Lesefertigkeit (beim selbstständigen Erlesen der Sprüche).