Spielen

im Sprachunterricht

Ideen – Anregungen – Materialien

zum spielerischen Üben im Sprachunterricht

© Hermann Lichtsteiner 1/2001

PZM – Pädagogisches Ausbildungszentrum Luzern
hermann.lichtsteiner@schweiz.org

Wenn für alles Lernen Probierverhalten, Experimentieren, selbstständiges Einlassen auf Lerngegenstände und Risikobereitschaft elementar sind, dann ist Spiel ein wesentlicher Bestandteil des Lernens und nicht seine Gegenwelt.

Wolfgang Menzel, in: SPIELZEIT S. 73

Tempo ist nicht alles. Die Schule ist keine Rennbahn. Wer immer rast, weil er gehetzt wird, spürt die Welt nicht mehr. Spielen ist eine Art der Verlangsamung, des Verrückens vertrauter Sichtweisen, eine Art des Versuchs, was feststeht, zum Schweben zu bringen.

Horst Rumpf, in SPIELZEWIT S. 115

INHALT

1. Neun kommentierte Thesen zum Spielen im Sprachunterricht 3
2. Acht kommentierte Tipps zum Spielen im Sprachunterricht 5
3. Konkrete Spiele 8
3.1 Das Kasusspiel 8
3.2 Würfeln einmal anders - Mimwürfel 9
3.3 Verbformen würfeln 9
3.4 Phantasiegeschichten / Wortaufbau 10
3.5 Der Lernschiff-Computer 11
4. ANHANG – Literatur 13

1. Neun kommentierte Thesen zum Spielen im Sprachunterricht

THESE1
Spielen und Lernen gehören eng zusammen.

Diese These setzte sich vor allem in der Reformpädagogik durch (Montessori, Freinet, ...). Obwohl das Spiel im Unterricht nicht zweckfrei eingesetzt wird, soll es trotzdem möglichst kreativ, lustvoll und spontan sein. Wenn zu ernsthaft, zu leistungsbetont und zu verbissen gespielt wird, verliert das Spiel seinen ihm innewohnenden Charakter.

These 2
Sprachliches Spielen bedarf auch der Reflexion.

Spielen im Sprachunterricht darf nicht beliebig sein. Die Reflexion gehört grundsätzlich zum Spiel. Einsichten müssen in Worte gefasst, das sprachliche Handeln hinterfragt werden. Dies gilt nicht immer für jedes Spiel, aber als Grundsatz ist die Reflexion zentral.
Zur Reflexion gehört auch die Ertragssicherung: Das Beobachten, Kontrollieren, Protokolliereren tragen zum effektvollen Spielen bei.

These 3
Sprachliches Spielen kann die Motivation in der Auseinandersetzung mit Sprache (unbewusst) steigern. Es reduziert Angst und Hemmungen, fördert kreatives Experimentieren.

Spielen ist oft unbewusstes Üben. Viele Schüler/innen vertiefen sich aber meist motivierter in ein Spiel als in eine reine Übungssequenz.

These 4
Spiele im Sprachunterricht können...
- sprachliche Erfahrungen auslösen
- Regeln intuitiv erfahren lassen
- Sprachmuster festigen (einschleifen)
- sprachliche Kreativität freisetzen.

Es gehört von klein auf zum natürlichen Bedürfnis der Kinder, Sprache spielerisch zu entdecken, zu erfahren, zu üben.
Das Spiel gehört spezifisch zur Auseinandersetzung des Menschen mit seiner Umwelt. Je älter ein Kind wird, desto stärker wird von ihm Abstraktion und Rationalisieren gefordert. Das Spiel wird ob dieser Dominanz oft (zu) stark in den Hintergrund gedrängt.

These 5
Medium und Material des Spiels im Sprachunterricht ist die Sprache.

In kaum einem anderen Fach ist das Material so leicht greifbar, wie im Sprachunterricht: Die mündliche Sprache, die Zeichen- und die Körpersprache, das Spiel mit Schrift, Lauten und Gesten braucht nur die richtige Idee zur richtigen Zeit, und schon kann es losgehen.

These 6
Das sprachliche Spielen mit Materialien fördert das "Begreifen" und "Erfassen" von sprachlich komplexen Zusammenhängen. Einen ähnlichen Effekt erzeugt das "bewegte" Lernen.

Materialien zum Anfassen sind schon von sich aus eine Herausforderung für das Kind. Der Einsatz von Materialien und Bewegung kann den Lernprozess enorm vertiefen.

So hat Piaget nachgewiesen, dass die sensomotorischen Aktivitäten des Kindes grundlegend sind für dessen Entwicklung. Im Spiel mit Materialien kann die Forderung nach handlungsorientiertem, produktivem und operativem Üben sehr gut umgesetzt werden.

These 7
Im Spiel können ganz verschiedene Ebenen des Übens und Lernens angesprochen werden:
1. Kenntnisse und Fertigkeiten reproduzieren.
2. Kenntnisse und Fähigkeiten variieren.
3. Wissen und Fertigkeiten transferieren.
4. Kreatives Spielen.

Zu 1. Kenntnisse und Fertigkeiten reproduzieren: Übungen in Form von Spielen mit bekannten Spielregeln in einem emotional positiven Klima. Sehr gute Möglichkeit zum Bilden von Leistungsstufen.
Beispiele: Memory / Domino / Lotto / Puzzle / ...

Zu 2. Kenntnisse und Fähigkeiten variieren:
Kinder selber Spiele bzw. Spielmaterialien nach bekanntem Muster entwickeln lassen.
Beispiele: Eile mit Weile mit Ereignisfeldern / Spiele mit Aufgaben- und Ereigniskarten / ...

Zu 3. Wissen und Fertigkeiten transferieren:
Die Kinder entwickeln selbstständig Spiele in bestimmten Lernbereichen (anspruchsvoll!).
Beispiel: Spielerische Aufgabenstellungen zum Umgang mit dem Wörterbuch entwickeln (Rätsel-, Schreib-, Würfelspiele, ...).

Zu 4. Kreatives Spielen:
Offene Spielformen mit hohem Kreativitäts-Potential.
Beispiel: Umsetzen eines Lesetextes in eine Theaterszene.

These8
Spielen ermöglicht in heterogenen Klassen differenzierte, dem Leistungsniveau der Kinder angepasste Förderung.

Schwächere Schüler/innen können ohne grossen Leistungsdruck und für einmal von der Lehrperson unbeobachtet spielerisch mit der Sprache experimentieren und sich in der Sprache vortasten. Ebenso können leistungsstärkere Schüler/innen mittels innerer Differenzierung bei den Spielaufgaben gefordert und gefördert werden.

These 9
Spielen unterläuft die von uns Lehrerinnen und Lehrer (zu) stark betonte Fehlervermeidungs-Strategie. Spielen ist Experimentieren.

Oft dominiert in unseren Sprachübungen mehr die Angst vor dem Fehler als die Lust am Ausprobieren. Das Spiel kann hier als Gegengewicht eingesetzt werden.

2. Acht kommentierte Tipps zum Spielen im Sprachunterricht

SPIELTIPP 1
Der mündliche Bereich lässt sich spielerisch mit minimalstem Aufwand trainieren. Spielgruppen ermöglichen zudem die Multiplikation des verbalen Austauschs.

Sich darstellen, sich ausdrücken, erzählen und zuhören, kommunizieren, sprachlich handeln; in kaum einem anderen Fach ist das Material so leicht greifbar, wie im Sprachunterricht: Die mündliche Sprache, die Zeichen- und die Körpersprache, das Spiel mit Lauten und Gesten braucht nur die richtige Idee zur richtigen Zeit, und schon kann es losgehen.

- Mimwürfel sind Anlass zu kleinen und kleinsten Geschichten, Dialogen, Szenen, …
- Mit den Eigennamen lässt sich wunderbar jonglieren: Rückwärts sprechen, umstellen (MICHAEL FUCHS = ACH FLUCH SEMI), Sätze mit den Anfangsbuchstaben bilden (**K**urt **k**ennt **k**luge **K**ollegen / Reto - **R**eto **e**rlebt **t**olle **O**sterferien), …
  Wieso nicht einmal den **Anagramm-Generator** im Internet benützen? http://www.sibiller.de/anagramme
- Abzählreime, Schnellsprechsprüche (Schnabelwetzer), …
  Schnellsprechsprüche u.a. auf http://members.surfeu.at/jay4you/lustig4.htm
  Bericht **Schnabelwetzerkonzert**: http://www.schulnetz.ch/schulen/konstanzmatte/Aktuelles/aktuelles-einzelblatt1.htm
- Ratespiele → Teekesselspiel (Meinen Teekessel kann man essen! Meinen Teekessel kann man erklimmen! Meinen Teekessel gibt es zum Pausenkaffee! Meinen …)
  Wörter zum Teekesselspiel finden sich auf: http://members.aol.com/teuchi/news/tk_abc.html
- Buchstaben ersetzen: Dor Wottorborocht: Bold word do Sonno woder schoonon!
- Und, und, und, … → siehe auch Literaturhinweise!

SPIELTIPP 2
Gängige Spiele lassen sich meist sehr einfach als Sprachspiele adaptieren.

Beliebte Spielformen aus der Freizeit eignen sich vor allem deshalb sehr gut für den Unterricht, weil sie ohne Einführung gleich gespielt werden können.
Oft lassen sich bestehende Spiele einfach inhaltlich abändern oder sie können mit einfachsten Materialien schnell und ohne grossen Aufwand produziert werden.
Eine Hilfe dabei sind von Fall zu Fall auch Blankomaterialien, wie sie in Fachgeschäften oder im Versand erhältlich sind.
Als Blankomaterialien gibt es zum Beispiel:
- Würfel aller Formen und Grössen
- Spielbretter
- Spielkarten
- Puzzles

- Memories / Dominos
- Lernkarteien

SPIELTIPP 3
Es gibt durchaus auch kommerzielle Spiele, die sich für den Einsatz im Sprachunterricht eignen.

Spiele müssen nicht immer selber zusammengesucht und selber erarbeitet werden. Hie und da lohnt es sich auch, ein Spiel anzuschaffen und den Aufwand für das Konzipieren und Herstellen zu sparen.
Einige bekannte Gesellschaftsspiele erzeugen beim richtigen Einsatz (geeignete Varianten entwickeln) hohe Lerneffekte, gerade weil sie sehr engagiert gespielt werden (Geographiespiel, Scrabble, Tabu, ...).

SPIELTIPP 4
Szenisches Spielen (Rollenspiel, Theater) bietet vielfältige Möglichkeiten, sprachliches Handeln zu erproben und weiter zu entwickeln.

Das Spielen von Szenen, das Eintauchen in verschiedene Rollen bietet den Schülerinnen und Schülern vielfältige Möglichkeiten, sich verbal und nonverbal handelend zu erleben.
Dabei reicht der Bogen der Möglichkeiten vom Lernen mittels Bewegung und dem szenischen Lernen über das soziale Lernen bis zum traditionellen Schulspiel.

SPIELTIPP 5
Das Spiel nicht nur in bestimmten Bereichen des Sprachunterrichts einsetzen, sondern in möglichst allen.

Gerade die Vielfalt des Sprachunterrichts bietet sich an für den Einsatz äusserst unterschiedlicher Spielformen:

- Mündliche und schriftliche Spiele (Zu Sprachförderung **empfehlenswert**: Leibe, Frankie: Tolle Ideen Sprachentwicklung. → siehe Literaturverzeichnis / Zu Schreibförderung **empfehlenswert**: Ernst, Karl (Hrsg.): 10 x 10 Schreibanregungen. → siehe Literaturverzeichnis)
- Bewegungsspiele und Wortspiele (Zu Wortspielen **empfehlenswert**: Stadler, Bernd: Sprachspiele in der Grundschule. → siehe Literaturverzeichnis)
- Einzel- und Gruppenspiele
- Karten- und Brettspiele
- Würfelspiele und Strategiespiele
- Spiele draussen und drinnen
- Szenische Spiele und Rätselspiele (Zum szenischen Spiel **empfehlenswert**: Gubler, Marcel; Vogel, Fritz Franz: Spielen mit niX. → siehe Literaturverzeichnis / Zu Rätselspielen **empfehlenswert**: Gruntz, Johannes; Obrist, Jürg: Ein Hund springt aus dem Mund. Denkspiel – Rätselspass. → siehe Literaturverzeichnis)
- Quiz und Logical
- ...

Spielen lassen sich auch in allen Bereichen des Sprachunterrichts einsetzen:

- Schreibspiele (Dazu **empfehlenswert**: Raether, Annette und Ulrike: Schreibspiele. 29 Schreibspiele ab 3. Schuljahr. Ideen können von den Schülerinnen und Schülern direkt aus dem Buch übernommen werden. → siehe Literaturverzeichnis)
- Lesespiele (Dazu **empfehlenswert**: Badegruber, Bernd; Pucher-Pacher Johann: Auf ins Leseland. Spiele zum sinnerfassenden Lesen. Ein Standardwerk zu Lesespielen. → siehe Literaturverzeichnis)
- Spiele im Grammatikunterricht (Dazu **empfehlenswert**: TZT-Ideen Sprache: Zum Verb (Nr. 1) / Zur Satzbildung (Nr.2) / Zum Adjektiv (Nr.5) / Zur direkten und indirekten Rede (Nr. 6) / Zum Nomen (Nr.8) / Zur Rechtschreibung (Nr. 9).. Ein etwas anderer Ansatz: Üben und Vertiefen durch Bewegen und Handeln. → siehe Literaturverzeichnis)

- Spiele im Rechtschreibunterricht
  Auseinandersetzung mit dem Thema „Spielen im RS-Unterricht“ auf: http://www.uni-siegen.de/~agprim/au-printemotiv.htm
- Spiele im Bereich der Mündlichkeit
- …

SPIELTIPP 6
Das Beachten einiger Grundsätze spart viel Zeit und Ärger:
- **Spielaufgabe ist klar, verständlich, lösbar.**
- **Vielfältige Spielvarianten und Spielstufen im gleichen Spiel.**
- **Kognitive, körperliche (Geschicklichkeit) und Zufallsaspekte (Glück) mischen.**
- **Einfache Spielmaterialien wählen.**
- **Spiele im UR entwickeln lassen.**

- Gute Spiele brauchen keine langen Erläuterungen.
- Spielanleitungen sind oft gute Textverständnisübungen.
- Varianten können auch durch die Kinder ausgearbeitet werden.
- Einen Vorrat an Blankomaterialien anlegen (Spielkoffer).
- Im Schulhaus eine kleine Bibliothek mit Spielliteratur aufbauen.
- …

SPIELTIPP 7
Das Spielen im Unterricht systematisch angehen und mit der Zeit eine Spielkultur aufbauen.

- Spiele sollten nach Gebrauch nicht einfach im Schrank verschwinden, sondern sie finden in der Spielecke weiter Verwendung (Freiarbeit, …)
- Gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen eine Spielsammlung aufbauen (Spielkisten, Spielkoffern, …)
- Eine Spielkartei und eine Spielbibliothek aufbauen
- Ein Schulhaus-Spielfest veranstalten (evtl. analog zur Lesenacht eine Spielnacht organisieren)
- …

SPIELTIPP 8
Auch (neue) Medien lassen sich spielerisch nutzen. So erleben die Schülerinnen und Schüler einen unverkrampften Zugang zu den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien.

- Gerade der spielerische Charakter zeichnet unter anderem gute Lernprogramme aus.
- Auf Lernprogramme, die als Spielumgebung gestaltet sind, sprechen Kinder besonders stark an.
- Programme mit einem grossen kreativen Potential eignen sich ebenfalls sehr gut für den Einsatz im Sprachunterricht, zum Beispiel das Programm “Ani…Paint”….
- Ein Beispiel für spielerische Kreativität am PC: Ani…Paint ist ein einfaches und gleichwohl raffiniertes Multimedia-Programm. Mit dem Programm Ani…Paint lassen sich auf einfache Weise multimediale Texte herstellen. Ani…Paint ist einsetzbar von der ersten Primarklasse bis zur Sekundarstufe II. (Mac+PC / Fr. 58.-)
  Weitere Infos auf http://www.anipaint.ch

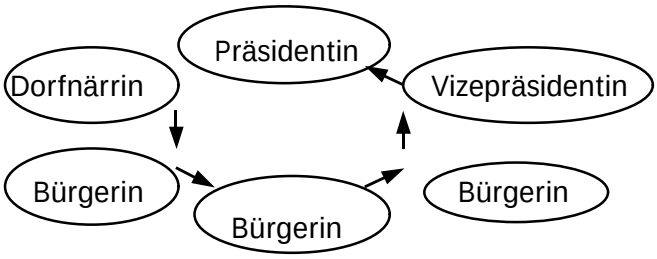
3. Konkrete Spiele

3.1 Das Kasusspiel

Ausgangslage:
Die **Mitspielerinnen** und die **Spielleiterin** sitzen auf ihren Stühlen **im Kreis** (siehe Kartenrückseite). Die **Spielleiterin** leitet das Spiel mit den folgenden Ausführungen ein: *„Wir sind die Bürgerinnen und Bürger eines Dorfs. Ich bin die Dorfpräsidentin, meine linke Nachbarin ist die Vizepräsidentin, meine rechte Nachbarin ist die Dorfnärrin. Die übrigen sind einfach normale Bürgerinnen und Bürger mit ihren jeweiligen Berufen.“*

Verlauf:
1. **Ziel des Spiels** ist es, beim Sprechen **fehlerfrei** zu bleiben (hochdeutsch, keine Fallfehler, kein nochmaliges Ansetzen, keine Veränderungen am verlangten Text etc.). Da unter diesen Bedingungen in diesem Spiel alle Fehler machen und gerade durch die Fehler Bewegung ins Spiel kommt, darf die Spielleiterin die Beiträge ruhig **recht streng** beurteilen, da sie dadurch die Teilnehmerinnen kaum kränkt.
2. Das Spiel beginnt mit der Aussage der Spielleiterin*: „Gestern Abend ging ich im Dorf spazieren und sah die A“.* Anschliessend ergibt sich ein immer gleicher Dialog nach dem folgenden Muster:
   A: *„Wen mich?“* SL: *„Ja, Dich!“* A: *„Nein, nicht mich, sondern die B!“*
   B: *„Wen mich?“* A: *„Ja, Dich!“* B: *„Nein, nicht mich, sondern die C!“*
   C: *„Wen mich?“* B: *„Ja, Dich!“* C: *„Nein, nicht mich, sondern die D!“*
   D: *„Wen? Mich?“* etc., etc.
3. Wer einen **Fehler** macht steht auf und setzt sich an den **Platz der Dorfnärrin** und nimmt deren ‚Posten' ein. Die übrigen füllen die Lücke und **rücken einen Stuhl näher hin zur Präsidentin**.
4. Die **Präsidentin**, Die **Vizepräsidentin** und die **Dorfnärrin** werden immer mit ihrer **Funktion** angesprochen, **die übrigen** mit dem **Vornamen oder Berufen oder ...**. Die **Dorfnärrin** darf (und soll) **alle möglichen Fallfehler** machen!

Anordnung der Spieler/innen im Kreis:



Erschwerende Varianten:
- Die **tiefergestellte Bürgerin** (näher bei der Dorfnärrin) **steht auf**, die **höhergestellte** (näher bei der Präsidentin) **bleibt sitzen**. Bei Fehler ebenfalls Platzwechsel.
- Höhergestellt **duzen** Untergebene, Untergebene **siezen** Höhergestellte.
- Anstatt mit den Namen werden die Bürger/innen mit ihren Funktionen, Berufen etc. angesprochen (grosse Post-it-Zettel mit Berufsbezeichnungen auf die Brust kleben).

- Möglichkeit mit dem **Dativ**: „Gestern schenkte ich der A eine Rose.“ „Wem? Mir?“ „Ja, Dir!“ „Nein, nicht mir, sondern der B!“
- Das Spiel kann ohne Schwierigkeiten durch weitere **Varianten** ergänzt werden!

Methodisch-didaktische Hinweise:
Ziele dieses Festigungs- und Bewegungsspiel: Begriff des Akkusativs festigen, den korrekten Einsatz des Akkusativs im Hochdeutschen trainieren, sprachliche Beweglichkeit und den Spass am Hochdeutschen fördern, ...

3.2 Würfeln einmal anders - Mimwürfel

Mimwürfel eignen sich für eine grosse Zahl von spielerischen Übungsformen zur Schulung der mündlichen Kommunikation. Einige Möglichkeiten:

Variante 1:
Der Würfel geht ringsum, jeder würfelt und begrüsst ganz kurz die Klasse in der gewürfelten Stimmung.
Variante 2:
3 - 4 Schüler/innen würfeln verdeckt eine Stimmung. Anschliessend gibt der Spielleiter eine Szene vor, und die S. beginnen zu spielen. Ziel: Die Zuschauer finden heraus, wer welche Stimmung gewürfelt hat. Szenen: a) Bushaltestelle b) Eintreffen / sich begrüssen im Schulzimmer im Schulzimmer c) Ferien beginnen d) ...
Variante 3:
2 Partner/innen planen gemeinsam etwas im Gespräch (freier Nachmittag, Schulreise, Menu Mittagessen etc.). Jede/r würfelt eine Stimmung ... und das Gespräch beginnt.
Variante 4:
Ein Gruppenmitglied stellt Fragen, die übrigen würfeln eine Stimmung und geben auf die Fragen Antwort.

Methodisch-didaktische Hinweise:
- Mimwürfel sind in Spielwarengeschäften, Warenhäusern etc. erhältlich.
- Mimwürfel lassen sich praktisch in **allen spielerischen Gesprächssituationen** einsetzen, beispielsweise für **Einstiege**, zum Entkrampfen von starren Situationen, zum **Anspielen von Szenen** etc. Würfel einfach immer bereit halten!

3.3 Verbformen würfeln

1. Die Spieler/innen sprechen untereinander ab, **welcher Würfel** (Farbe) für **welche Operation** gilt. Es gibt **drei Operationen**:

a) ***Vorrücken auf der dem Spielplan*** (Anzahl Verben auf Liste)
b) ***Bestimmung der grammatischen Zeit (je nach Stufe weniger oder mehr Zeiten)***: Minimalvariante: Gerade Zahl → Präsens; ungerade Zahl → Präteritum bzw. Perfekt / Maximalva-

riante: ① Präsens / ② Perfekt / ③ Präteritum / ④ Plusquamperfekt / ⑤ Futur I / ⑥ Futur II (Alternative: Imperativ)

c) ***Bestimmung der Person***: ① 1. Person Singular / ② 2. Person Singular / ③ 3. Person Singular / ④ 1. Person Plural / ⑤ 2. Person Plural / ⑥ 3. Person Plural

Spieler/in A würfelt und setzt das Verb (auf Verbenliste entsprechend vorwärts rücken) in die gewürfelte **Zeit** und die gewürfelte **Person**. Ist die Antwort richtig (nur ein Versuch!) kommt B an die Reihe; ist die (erste) Antwort falsch, würfelt A nochmals.

Methodisch-didaktische Hinweise:

- Der Spielplan lässt sich leicht selber herstellen (siehe Rückseite). Auf Karton aufgezogen und mit einer Folie geschützt überlebt das Spiel viele Übungsrunden. Evtl. lohnt es sich, den Spielplan auf einem A4-Blatt allen zum individuellen Üben abzugeben.
- Anhand von Verbenlisten lassen sich leicht neue Varianten herstellen.
- Das Verben-Würfeln ist bewusst kein Gewinnspiel. Als Ziel kann z. B. vorgegeben werden: „Drehe drei Übungsrunden!“
- Wenn mehrere Schüler/innen spielen, kontrollieren sich diese problemlos gegenseitig. Das Spiel lässt sich aber auch als Übung alleine spielen, dann ist aber zur Kontrolle evtl. ein Protokoll im Arbeitsheft sinnvoll.

Verbformen würfeln

backen	nehmen	pfeifen	zwingen
bauen	lösen	rasen	ziehen
biegen	lesen	raten	zahlen
blasen	leben	reisen	wissen
braten	laufen	reissen	werden
fahren	lassen	schlafen	wecken
fallen	laden	schlagen	waschen
fangen	lachen	schleichen	wachsen
fliegen	kriechen	schweigen	verzeihen
geniessen	können	schwimmen	tun
giessen	heben	sinken	treffen
graben	halten	sitzen	tragen
greifen	haben	stehlen	stossen

3.4 Phantasiegeschichten / Wortaufbau

1. Jede/r in der Gruppe sucht **möglichst viele Adjektive**, die **aus zwei Wörtern zusammengesetzt** sind („feuerrot“, „eiskalt“, „hundemüde“, ...).
2. Anschliessend werden die **Adjektive verglichen**. Evtl. sucht die Gruppe (je nach Schulstufe) das Bauprinzip für zusammengesetzte Adjektive zu ergründen. (Meist ein Nomen, das als Vergleich dient, und ein Adjektiv, das den Vergleich präzisiert.)

3. Die Gruppe entscheidet sich für eine **Auswahl** von **acht möglichst unterschiedlichen zusammengesetzten Adjektiven**. Die **beiden Teile der Adjektive** werden **getrennt** auf die zwei vorbereiteten Streifen geschrieben.
4. Die beiden Streifen werden **über einer Kartonrolle** (WC-Papierrolle) **so zusammengeklebt**, dass sie auf der Rolle **frei gedreht** werden können. Zwei schmale Streifen als Führungshilfen aussen fest auf Rolle kleben, zwei Streifen innen auf Rolle drehbar zusammenleimen. (Im Voraus Rolle genau abmessen und Masse überprüfen!)
5. Nun werden die Streifen so gedreht, dass **neue zusammengesetzte Adjektive** entstehen („feuerrot“, „eiskalt, ... → „feuerkalt“, “eisrot“).
6. Jedes Gruppenmitglied wählt **eine andere Kombination** der neu entstandenen acht Adjektive aus und baut sie in eine **kurze, möglichst lustige, spannende, phantasievolle, ... Geschichte**.
7. Zum Schluss werden die **Geschichten** innerhalb der Gruppe gegenseitig **vorgelesen**.

Methodisch-didaktische Hinweise:

- Mit diesem Schreibspiel werden **vielfältige sprachliche Fähigkeiten** geübt: **Begriff des Adjektivs** festigen, **Wortbildungsprinzipien** erkennen, **spielerisch** mit **Sprache** umgehen, **Kommunikation** in der Gruppe üben, **Phantasiegeschichten verfassen** (dies fällt mit gewissen Vorgaben - hier Wortmaterial - vielen leichter), ...
- Einfachere Variante: Adjektiv-Bestandteile nur **zweimal untereinander auf Streifen schreiben** und gegeneinander verschieben (einfachere Herstellung, für die Schüler/innen aber im Einsatz weniger attraktiv).
- Dieses Spiel kann auch eingesetzt werden, um den **Wortaufbau** (Vorsilbe und Stamm) zu trainieren. Auf den vordern Streifen werden häufige Vorsilben geschrieben (An / Auf / Zu / Unter / Über / Durch / ...), auf den hinteren Streifen möglich Stammsilben (-fahrt / -gabe / fall / -leitung / -zug / ...). Jetzt müssen – evtl. mit Hilfe des Wörterbuchs – jene Zusammensetzungen protokolliert werden, die wirklich existieren.
- Mit dem gleichen Prinzip (Rolle mit beweglichen Streifen) sind viele weitere Spielformen denkbar.

3.5 Wörter trennen mit dem Lernschiff-Computer

Teilnehmer/innen: 2
Thema: Wörter trennen
Material: Lernschiff-Computer, Kärtchen-Sets à ca. 30 Kärtchen

1. Das Lernschiff wird so auf das Pult gestellt, dass sich der Schieber rechts und die 'Masten' links befinden.
2. Ein Kärtchen-Set wird mit der Schrift gegen oben zwischen die Masten gelegt.
3. Spieler A zieht den Schieber zuerst **ganz** zurück und schiebt ihn anschliessend **bis zum Anschlag** nach links.
4. Nun kommt das erste Kärtchen genau zur Hälfte zum Vorschein. Spieler A trennt das auf der linken Kärtchenhälfte stehenden Wort. Anschliessend zieht er das Kärtchen ganz hinaus und kontrolliert seine Lösung. Richtig bestimmte Kärtchen nimmt der Spieler zu sich. Falsch bestimmt landen wieder auf dem Stapel.
5. Anschliessend verfährt Spieler B genau gleich etc. (Wichtig: Schieber immer **ganz** zurück schieben!)
6. Wer am Schluss über den höheren Stock an richtigen Kärtchen verfügt, ist Sieger.
7. Spiel mit einem neuen Kärtchen-Set wiederholen.

Das Lernschiff ist im AOL-Verlag relativ günstig zu haben (Schweizer Auslieferung: FROSCHKÖNIG, Rathausgasse2, 8180 Bülach / Bestell-Nr. F660 / Fr. 28.-/ 50 Blanko-Kärtchen Bestell-Nr. F659). Bei der Anwendung sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Alles, was auf den Kärtchen Platz findet und dem Muster Frage – Antwort bzw. Aufgabe – Lösung entspricht, kann ins „Lernprogramm“ eingebaut werden.

Methodisch-didaktische Hinweise:

- *Die Erfahrung zeigt, dass trotz der eigentlich einfachen Übungsanlage mit dem Lernschiff* ***auf allen Schulstufen*** *(inkl. Erwachsene)* ***gerne und ausdauernd geübt*** *wird.*
- *Das Lernschiff eignet sich auch gut als* ***individuelle Übungsform****. Die Übungen werden durchgespielt, bis kein Kärtchen mehr im Lernschiff steckt.*
- *Wenn die Kärtchen auf der Rückseite mit* ***verschiedenen Symbolen, Farben*** *etc. versehen werden, können leicht* ***verschiedene Sets*** *mit* ***unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden*** *hergestellt werden.*

4. Spiele im Deutschunterricht - Materialien und Literatur

4.1 Im Handel erhältliche Sprach(förder)spiele

Die folgenden (Gesellschafts-) Spiele sind im Fachhandel (Spielzeuggeschäfte, Warenhäuser) erhältlich. Sie lassen sich mit den originalen Spielregeln oder in selbst ausgedachten Varianten gut im Unterricht einsetzen:

- "Scrabble" (Mit Buchstaben-Plättchen Wörter legen)
- "Tabu" (Begriffe erraten, wobei gewisse Wörter beim Erklären nicht verwendet werden dürfen)
- "Lese-Memory" (Kombination von Bild- und Wort-Memory)
- „Rätselturm“ (aus einem Turm mit farbigen Spielsteinen [=Buchstabensymbole] Wörter ableiten)
- Mimwürfel (Stimmungen auf Gesichtswürfeln)

Lernspielmaterialien finden sich auch im Angebot jener Verlage, die Lernmaterialien und Lernspielzeug anbieten. (Die umfangreichen Kataloge stehen meist in den Lehrerzimmern.) In der Schweiz sind dies vor allem:
INGOLD, Ernst Ingold+Co. AG, 3360 Herzogenbuchsee ☎ 062 - 956 44 44 (Teilkatalog 3 - Lernmedien) / www.ingoldag.ch
PASTORINI Spielzeug AG, Industriestrasse 4, 8600 Dübendorf ☎ 01 - 821 55 22 / www.pastorini.ch
SCHUBI Lernmedien AG, Breitwiesenstrasse 9, 8207 Schaffhausen ☎ 052 - 644 10 10 / www.schubi.ch

Zum Bereich der didaktischen Spiele gehören auch all jene Spiel, die im Bereich der Lernsoftware anzusiedeln sind. Auch in diesem Bereich haben sich in letzter Zeit die grösseren Verlage durchgesetzt. Eine umfassende Übersicht zu den meisten Lernspielen auf Disketten und CD-Roms, die sich für den Unterricht eigenen, finden sich auf der tipp&klick Homepage von Hermann Lichtsteiner. Bis im Frühling 2001 wird das Angebot der Homepage noch weiter stark ausgebaut. Sie ist erreichbar unter www.tippundklick.ch . Hier finden sich auch weitere Tipps zum Einsatz des Computers im Deutschunterricht.

4.2 Literatur zu Spielformen im Deutschunterricht

Albrecht, Heide u.a.: Lernen und Spielen in der Grundstufe. Neuwied, Luchterhand 1993.
Umfassende Darstellung von Möglichkeiten des spielerischen Lernens in praktisch allen Fächern der Primarschule.

Badegruber, Bernd; Pucher-Pacher Johann: **Auf ins Leseland. Spiele zum sinnerfassenden Lesen.** Linz, Veritas Verlag 1996.
Über hundert gut aufbereitete und im Unterricht sofort einsetzbare Ideen und Spiel zur Leseförderung. Vor allem geeignet für die Mittel- und Oberstufe der Primarschule.

Baer, Ulrich: **666 Spiele. Für jede Gruppe. Für alle Situationen.** Seelze-Velber, Kallmeyer 1996.
Eine günstige und umfangreiche Spielsammlung.

Baumann Schenker, Sandra; Ernst, Karl: **10 x 10 Spiele für den Sprachunterricht.** Zofingen, Erle Verlag 1999.
100 schnell umsetzbare Spielideen für alle Stufen der Volksschule.

Bentley, Diana; Karavis, Sylvia; Wray, David: **Tolle Ideen Deutsch 1. Lesespiele, Rechtschreibung, Erste Texte.** Mülheim, Verlag an der Ruhr o.J.
Viele übersichtlich dargestellte, knapp und klar erklärte spielerische Ideen für den Deutschunterricht, Schwerpunkt Unterstufe. Viele Ideen sind aber auch an den oberen Klassen umsetzbar.

Bentley, Diana; Karavis, Sylvia; Wray, David: **Tolle Ideen Deutsch 2. Leseaktivitäten, Rechtschreibung, Freie Texte.** Mülheim, Verlag an der Ruhr o.J.
Sammlung von Sprachspielen und Übungen (Wortschatzerweiterung, Kommunikationsschulung etc.) mit Schwerpunkt Unter- und Mittelstufe der Primarschule.

Bosch, Brigitte; Schliebitz, Christoph: **Sprache spielend begreifen. Arbeitsmittel für die Freiarbeit im Grammatikunterricht in den Klassen 5 und 6.** Stuttgart, Klett 1996.
Äusserst anregender Ideenspeicher für die Oberstufe.

Büchner, Inge u.a.: **Lernen und Spielen in der Grundstufe.** Neuwied, Luchterhand Verlag 1993.
Gute Mischung von grundsätzlichen Überlegungen und durchdachten Beispielen zum Spiel auf allen Stufen und in allen Fächern der Primarschule. Die Vielzahl der Autor(inn)en garantieren eine grosse Angebotsbreite - sehr anregendes Buch!

Ernst, Karl: **10 x 10 Textzugänge.** Zofingen, Erle Verlag 1999.
100 je auf einer Seite präsentierte Ideen zur Schulung des Textverständnisses. Der grössere Teil der Ideen ist umsetzbar ab der 4. Klasse. Handlich und anregend.

Ernst, Karl (Hrsg.): **10 x 10 Schreibanregungen.** Zofingen, Erle Verlag 2000.
100 je auf einer Seite präsentierte Ideen zur Schreibförderung. Fast alle Ideen sind einsetzbar ab Mittelstufe der Primarschule.

Ernst, Karl (Hrsg.): **10 x 10 Leseanregungen.** Zofingen, Erle Verlag 2000.
100 je auf einer Seite präsentierte Ideen aus den verschiedensten Bereichen der Lesförderung, gut geeignet für alle Stufen der Volksschule. Handlich und anregend.

Grimm, Helga: **ABC mit allen Sinnen.** Lichtenau, AOL-Verlag 1997[8].
Vielfältige Ideen zum ganzheitlichen Erfassen und Erfahren aller Buchstaben, geordnet nach dem Alphabet. Für Unterstufenlehrer/innen äusserst anregend.

Gruntz, Johannes; Obrist, Jürg: **Ein Hund springt aus dem Mund. Denkspiel – Rätselspass.** Zürich, Pro Juventute 1993.
Attraktiv aufgemacht, vielfältiges Rätselmaterial.

Gubler, Marcel; Vogel, Fritz Franz: **Spielen mit niX.** Zürich, SJW Nr. 2045.
Knapp, aber anregend. Mit etwas Phantasie lässt sich aus den beschriebenen Ideen sehr viel Anregendes entwickeln.

Heitmann, Friedhelm: **Spiel mal Deutsch. Rechtschreibung und Wortschatz.** Müllheim an der Ruhr, Verlag an der Ruhr 1993. (Zu beziehen über den Buchhandel oder direkt über die Informationsstelle Schulbuch, Laurenzvorstadt 89, 5001 Aarau / Tel. 064 26 86 32 / ca. Fr 35.-)

Das Buch umfasst 15 witzige und anregende Spiele für die Oberstufe der Primarschule und die Sekundarstufe 1. Alle Spiele sind dank der Kopiervorlagen leicht herzustellen. Zu den meisten Spielen lassen sich aber auch leicht eigene Varianten ausdenken und herstellen.

Kneip, Winfried: **Otto mopst. Spiele mit Sprache.** Müllheim an der Ruhr, Verlag an der Ruhr 1993. (Zu beziehen über den Buchhandel oder direkt über die Informationsstelle Schulbuch, Laurenzvorstadt 89, 5001 Aarau / Tel. 064 26 86 32 / ca. Fr 30.-)
Sammlung von Sprachspielen im Loseblattsystem; anregend vor allem ab der 4. Primarklasse.

Kret, Ernst: **Spielend lernen.** Linz, Veritas-Verlag 1989.
Ein kurzer (ca. 30 Seiten), aber sehr informativer Theorieteil leitet das Buch ein. Der anschliessende Praxisteil (ca. 100 Seiten) ist für Primarlehrer/innen äusserst anregend und vielfältig gestaltet. Verschiedenste Spielformen werden vorgestellt. Diese können direkt übernommen werden, aber auch Anpassungen an die eigenen Bedürfnisse sind leicht möglich.

Küppers, Henny: **Deutschspiele zum Selbermachen.** Verlag an der Ruhr, Müllheim an der Ruhr 1988. (Zu beziehen über den Buchhandel oder direkt über die Informationsstelle Schulbuch, Laurenzvorstadt 89, 5001 Aarau / Tel. 064 26 86 32 / ca. Fr 25.-)
Viele anregende Spielideen; verschiedenste Kopiervorlagen, die sich z.T. aber an den Verhältnissen in Deutschland orientieren.

Leibe, Frankie: **Tolle Ideen Sprachentwicklung.** Mülheim, Verlag an der Ruhr o.J.
Sehr anregendes Buch mit spielerischen Ideen für den Deutschunterricht, Schwerpunkt Mittel- und Oberstufe der Primarschule. Beschreibung vieler kleiner, leicht durchführbarer Projekte.

Manz, Hans: **Die Welt der Wörter. Sprachbuch für Kinder und Neugierige.** Weinheim / Basel, Beltz 1991.
Hans Manz – selber Primarlehrer – bietet in diesem Sammelband eine Fülle von Texten die stutzig machen, zum Nachdenken und Nachahmen animieren, … Wirklich für alle, die Lust auf Auseinandersetzung mit Sprache verspüren.

Meiers, Kurt: **Spiele zum Sprachunterricht.** Selbst herstellen mit Schubi Blankomaterial. Schaffhausen, Schubi Lehrmittel 1994. (Bestell Nr. 509 92, ca. Fr. 40.- / Tel. 052 / 644 10 10)
Sehr informativer und anregender Ordner mit vielfältigen Spielideen für die ganze Primarschulstufe. In einem ersten Teil werden die Spielregeln verschiedenen Spielformen (Memory, Domino, Lotto Puzzle, Kartenspiele, Würfelspiele, Brettspiele) inklusive Varianten kurz erläutert. In den weiteren Kapiteln werden konkrete Umsetzungsmöglichkeiten der einzelnen Spielformen aufgezeigt.

Mertens Eva; Potthoff, Ulrike: **Lern- und Sprachspiele im Deutschunterricht.** Berlin, Cornelsen Scriptor 2000.
Eine handliche Sammlung konkreter Spielideen aus verschiedenen Bereichen des Deutschunterrichts für die Unter- und Mittelstufe der Primarschule.

Raether, Annette und Ulrike: **Schreibspiele. 29 Schreibspiele ab 3. Schuljahr.** Mannheim/Wien/Zürich, Dudenverlag 1988 (DUDEN-Schülerhilfen).
Schön gestaltetes und anregendes Werk mit Schreibideen, die von den Schülerinnen und Schülern direkt aus dem Buch übernommen werden können.

Rütimann, Hansheinrich: **Die Lesestadt. Spiele, die auf der Hand liegen.** Bern, Zytglogge Verlag 1989.
Rütimann entwickelt projektartig einen Versuch, den Kindern einen umfassenden und erlebnisorientierten Zugang zum Lesen zu ermöglichen. Das Buch enthält eine Vielzahl von spielerischen Ideen für den Leseunterricht an der Primarschule.

Rütimann, Hansheinrich: **Sprachentdecker. Eine Grammatikwerkstatt.** Bern, Zytglogge Verlag 1993.
Rütimann entwickelt in seiner Grammatikwerkstatt eine faszinierende und umfassende Erfahrungswelt für das lernende Kind. Obwohl Rütimanns Konzept auf Ganzheitlichkeit angelegt ist, bietet das Buch viele Ideen, die sich auch in einem weniger umfassenden Konzept eines Grammatikunterrichts realisieren lassen.

Schafhausen, Helmut: **Handbuch szenisches Lernen. Theater als Unterrichtsform.** Weinheim / Basel, Beltz Verlag 1995.

Spielend lesen. Lesespur-Abenteuer. Diverse Hefte für die erste bis vierte Klasse aus dem Ingold Verlag Herzogenbuchsee. (Verlagsadresse siehe oben / www.ingoldag.ch)
Beliebte Reihe zur Schulung des Textverständnisses. Empfehlenswert.

Spielzeiten. Spielräume in der Schulwirklichkeit. Friedrichs Jahresheft XIII. Berlin, Friedrichs Verlag 1995.
Viele interessante und praxisnahe Artikel zum Spiel im Unterricht (alle Fächer und Stufen).

Spier, Anne: **Mit Spielen Deutsch lernen. Spiele und spielerische Übungsformen für den Unterricht mit ausländischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.** Frankfurt/M., Cornelsen Verlag 1981.
Vielfältige Ideen für die Erweiterung der sprachlichen und kommunikativen Kompetenzen von (nicht nur) fremdsprachigen Kindern.

Stadler, Bernd: **Sprachspiele in der Grundschule.** Donauwörth, Auer Verlag 1992.
Auf knappem Raum sehr viele Ideen zum klassischen Sprachspiel. Empfehlenswert.

TZT-Ideen Sprache: Zum Verb (Nr. 1) / Zur Satzbildung (Nr.2) / Zum Adjektiv (Nr.5) / Zur direkten und indirekten Rede (Nr. 6) / Zum Nomen (Nr.8) / Zur Rechtschreibung (Nr. 9). Meilen, SI TZT Verlag 1995-1997. (Erhältlich über SI TZT AG, Rainstrasse 57, 8706 Meilen / Tel. 01 / 923 65 64. Weitere Informationen auch über *http://www.tzt.ch*)
TZT - Themenzentriertes Theater - ist eine neue handlungsorientierte, an die Selbstverantwortung und Selbsterfahrung appellierende Form des Lernens. Die Bücher der TZT-Ideen-Reihe enthalten eine Vielzahl von handlungsorientierten Übungen und Spielen zur (Selbst-) Erfahrung von sprachlichen Strukturen und Inhalten. Insgesamt: anregend und zum grossen teil sofort im Unterricht umsetzbar.

Weinrebe, Helge: **Spiel und Spass im Unterricht. Spiele für die Primarstufe. Texte, Anleitungen, Kopiervorlagen.** Zürich, Sabe 1993.
Äusserst übersichtlich und praxisnah gestaltetes Buch mit ca. 100 Spielideen für alle Stufen der Primarschule - vor allem aus den Bereichen Deutsch und Mathematik - mit über 40 Kopiervorlagen im A4-Format.