

Inhalt

Üben von Wortschatz

- Kartentausch
- Lernwortgeschichte
- Pantomime

Wortschatz-Spiele

- Alles anders
- Outburst
- Buchstabenrallye
- Ein ... mit A
- Wortwürfel
- Silbenkette
- ABC-Salat
- Wörterzoo
- Tick Tack Bumm
- Mangelware

Spiele zum Hören und Sprechen

- Picasso und Miro
- Foto nachstellen
- Wer bin ich?
- Teamwork
- Überraschungskiste
- Gegenständedomino
- Finde jemanden, der..
- Gemeinsamkeiten herausfinden
- Kommunikationstabelle
- Maximal 8 Wörter
- Querdenker
- W-Würfel
- Placemat
- ja-nein

Spiele zum Erzählen

- Geschichte mit Schwung
- Schmuggelwörter
- ABC-Geschichte
- Bilder verknüpfen

Spiele mit Verben

- Kartentausch
- Verbdreiecke
- Verbwürfel
- Vier gewinnt
- Imperfekt-Schlange
- Mein Tagesablauf
- Imperativ-Würfel

Spiele zur Deklination

- Rot, gelb, grün
- Artikellauf
- Der, die, das – Bingo
- Kofferpacken
- Artikelkim

Spiele zum Satzbau

- Grammatik unterwegs
- Bandwurmsatz
- Satzhälfte
- Schnipselsatz

Spiele für die Rechtschreibung

- Rote oder gelbe Karte
- Einer schreibt
- Stadt-Land-Fluss

Literaturtipps

Spiele zum Üben von Wortschatz

Kartentausch

Jeder bekommt eine Karte. auf der einen Seite steht eine niederländische Vokabel, auf der anderen Seite die deutsche Übersetzung. Jeder sucht sich gleichzeitig einen Partner und fragt ihn nach der deutschen Übersetzung seines Wortes. Er zeigt ihm dabei die niederländische Seite. Dann sagt er ihm die korrekte Bedeutung und gibt ihm die Karte. Nun fragt der Partner ebenso die Vokabel, die auf seiner Karte steht, und gibt sie danach dem anderen. Nach diesem Kartentausch sucht sich jeder einen neuen Partner und geht ebenso vor, danach wieder einen neuen Partner usw. Dabei werden immer wieder die Karten getauscht. Nach einigen Runden fragt jeder seinen neuen Partner beim Tausch nach der niederländischen Bedeutung des deutschen Wortes. Sinn der Übung ist, dass jeder mit möglichst vielen Partnern die Karten tauscht und die Wörter durch diese Wiederholungen lernt.

Lernwort-Geschichte

Jeder bekommt eine Vokabelkarte. Gemeinsam erzählt die Gruppe eine Geschichte auf Deutsch, in die die neuen Vokabeln eingebaut werden. Das betreffende Wort wird auf Deutsch und auf Niederländisch gesagt, z.B. so:

broek – Hose

„Nach dem Duschen ziehe ich mir die neue broek/Hose an, die ich mir gekauft habe.“

Ein TN beginnt mit dem 1. Satz. Der Folgende wiederholt den Satz und ergänzt einen passenden neuen Satz, in den er sein Wort einbaut. Dann ist der Nächste dran, wieder wird alles wiederholt etc.

Sinn der Übung ist, die Vokabeln durch Wiederholung im Kontext zu üben.

Pantomime

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Jeder bekommt eine Vokabelkarte. Ein Spieler beginnt. Er stellt sein Wort pantomimisch dar. Die anderen erraten den deutschen Begriff. Dann sagt der Spieler die niederländische Übersetzung. Nun ist der Nächste an der Reihe. Er wiederholt die erste Pantomime und das dazugehörige niederländische Wort. (Die Gruppe darf notfalls helfen). Dann macht er eine Pantomime zu seinem Wort. Wieder erraten die anderen die deutsche Bedeutung, er sagt die niederländische. Nach diesem Muster macht jeder die Pantomimen aller Vorgänger nach und hängt sein eigenes Wort an die Kette an. Zum Schluss ist noch einmal der erste Spieler an der Reihe.

Wortschatzspiele

Alles anders

Thema/Lernziel: Schreibübung, Bewusstmachen von Oberbegriffen, Wortschatz entwickeln

Material: Papier, Stifte, Stoppuhr

Vorbereitung: -

Dauer: 5 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Der Kursleiter nennt einen Oberbegriff, zum Beispiel „Farben“. In jeder Runde gibt es 1 Minute Bedenkzeit. Jeder Teilnehmer notiert eine Farbe, anschließend liest jeder vor, was er geschrieben hat. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, als erster fertig zu sein, sondern Einfallsreichtum wird belohnt, denn nur wer etwas gefunden hat, was niemand anderes aufgeschrieben hat, bekommt einen Punkt.

Outburst

Thema/Lernziel: Wiederholung des thematischen Wortschatzes

Benötigte Materialien: Stoppuhr, Themenkarten

Dauer: je nach Menge der Karten verschieden

So geht's: Die Lerngruppe wird in zwei gleichgroße Teams aufgeteilt. Ein Schüler zieht eine Themenkarte, der Lehrer nennt seiner Mannschaft das Thema. Innerhalb von 30 Sekunden (Stoppuhr!) müssen die Teilnehmer so viele Begriffe wie möglich aus dem betreffenden Themenbereich nennen. Ein Spieler aus der anderen Mannschaft kontrolliert, wie viele Begriffe von denen, die auf der Karte stehen, genannt wurden. Für jedes Wort gibt es einen Punkt. Nach 30 Sekunden ist eine andere Mannschaft an der Reihe und bearbeitet ein neues Wortfeld.

Variationsmöglichkeit: Schwieriger wird es, wenn die Teilnehmer einer Mannschaft nicht alle durcheinander reden dürfen, sondern der Reihe nach je einen Begriff sagen.

Buchstaben-Rallye

Thema/Lernziel: Rechtschreibung üben, Anlautübung

Material: Karten, auf denen jeweils groß ein Buchstabe des Alphabets abgebildet ist

Vorbereitung: Buchstabenkarten herstellen

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Der Spielleiter zeigt einen Buchstaben, die Spieler müssen so schnell wie möglich einen Gegenstand holen und benennen, der mit dem betreffenden Anfangsbuchstaben beginnt.

Ein ... mit A

Thema/Lernziel: Wortschatz erweitern, Arbeit mit Kategorien

Material: zwei Kärtchen pro Spieler, evt. Buchstabenkarten

Vorbereitung: Kärtchen beschriften

Dauer: 5 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Jeder Teilnehmer erhält zwei Kärtchen und notiert darauf je einen Oberbegriff, zum Beispiel „Getränke“, „etwas zum Basteln“ oder „Eisorten“. Alle Karten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt. Der Spielleiter zieht die oberste, liest sie vor und nennt oder zieht dazu noch einen Buchstaben. Die Spieler müssen nun so schnell wie möglich einen zu dem Oberbegriff gehörendes Wort mit dem passenden Anfangsbuchstaben nennen, zum Beispiel: Zucchini – Gemüse mit –i

Variationsmöglichkeit: Der Spielleiter stellt eine Aufgabe, zum Beispiel „Gemüsesorte mit i“. Dieses i sollte aber nicht am Anfang des Wortes stehen, sondern irgendwo. Wer zuerst eine Antwort weiß, darf die nächste Aufgabe stellen.

Wortwürfel

Thema/Lernziel: Wortschatzerweiterung

Material: ein oder zwei Würfel (für FG: zwei Würfel)

Vorbereitung: -

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Der Kursleiter oder ein TN gibt ein Themengebiet vor, z.B. „Kleidung“. Ein Spieler würfelt nun und muss so viele Begriffe aus diesem Wortfeld nennen, wie er Augen gewürfelt hat. Danach stellt er die nächste Aufgabe.

Variante: Die TN arbeiten in Paaren und schreiben so schnell wie möglich die entsprechenden Begriffe auf.

Silbenkette

Thema/Lernziel: Wortschatz vergrößern

Material: -

Vorbereitung: -

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen oder Kleingruppe

So geht's: Ein Wort wird vorgegeben, gemeinsam sucht die Gruppe nun einen Begriff, der mit der letzten Silbe des genannten Wortes beginnt.

Ein Beispiel:

- Bitte
- Telefonbuch
- Buchhandel
- Delfin
- Finderlohn

Der Spielleiter oder ein TN schreibt die genannten Wörter untereinander an die Tafel.

Variationsmöglichkeit: Die Idee lässt sich auch für ein Schreibspiel nutzen: Dazu spielen zwei TN miteinander und schreiben immer im Wechsel passende Wörter untereinander.

ABC-Salat

Thema/Lernziel: Buchstaben zu Wörtern sortieren, Rechtschreibung, evt. Wortschatz zu bestimmten Wortfeldern sammeln

Material: -

Vorbereitung: -

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Der Kursleiter (später auch ein TN) buchstabiert ein den TN bekanntes Wort, allerdings nicht in der richtigen Reihenfolge der Buchstaben. Die TN notieren alle genannten Buchstaben und versuchen so schnell wie möglich das Ausgangswort zu finden. Wer das Wort als erstes erraten hat, schreibt es an die Tafel.

Wörterzoo

Thema/Lernziel: Wortschatz erweitern, Wortfelder erfassen

Material: Papier, Stifte, Stoppuhr

Vorbereitung: -

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Alle Spieler schreiben den gleichen vorgegebenen Tiernamen auf ein quer liegendes Blatt Papier. Dabei sollten die Buchstaben so weit auseinander stehen, dass man Spalten zwischen ihnen ziehen kann. Dann schreiben alle TN mit den Einzelbuchstaben des Ausgangswortes so viele andere Tiere wie möglich auf. Anschließend werden die Tierbezeichnungen vorgelesen und an der Tafel gesammelt. Entweder bekommt jeder für jedes

gefundenen Tier einen Punkt oder nur für die Tiere, auf die sonst niemand gekommen ist.

S	C	H	L	A	N	G	E
Schwein	Chamäleon	Hund Hase Hahn Huhn	Lachs	Affe	Nashorn Nilpferd	Gans Gämse	Ente

Variationsmöglichkeiten:

- Statt Tiere können auch andere Wortfelder wie Lebensmittel, Kleidungsstücke, Spielzeug vorgegeben werden.
- Eine andere Spielform ist, ein Ausgangswort zu nehmen und in den verschiedenen Spielrunden Wörter zu unterschiedlichen Oberbegriffen zu sammeln.

Tick-Tack-Bumm

Lernziel: Wortschatz wiederholen

Sozialform: alle zusammen oder in Kleingruppen

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Material: Küchenwecker, der in einen Waschhandschuh eingewickelt wird, Wort- oder Bildkarten mit Oberbegriffen

Vorbereitung: Wort- bzw. Bildkarten erstellen

So geht's: Gespielt wird in der Runde. Eine Karte mit einem Oberbegriff (z.B. Obst) oder einem Bildimpuls (Gegenstände, die auf dem Bild zu benennen sind) wird gezogen. Der erste Spieler bekommt das Bild in die Hand und außerdem die „Bombe“. Diese besteht aus einer Küchenuhr, die auf eine Zeit zwischen 30 Sekunden und 1,5 Minuten eingestellt und in einem Waschhandschuh eingewickelt ist. Er muss nun so schnell wie möglich einen Begriff zu dem Oberbegriff oder Bild nennen und dann das Bild sowie die „Bombe“ weitergeben. Verlierer ist derjenige, der die Bombe in der Hand hält, wenn sie explodiert. Dafür bekommt der betreffende Spieler einen Strafpunkt.

Mangelware

Lernziel: Wortschatz wiederholen, evt. Rechtschreibung

Sozialform: alle zusammen

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Material: -

Vorbereitung: -

So geht's: Ein oder zwei Spieler verlassen kurz den Raum. Dann überlegen die anderen, welche Aufgabe sie ihnen stellen wollen. Es geht darum, dass die beiden etwas in einem Geschäft kaufen sollen, in dem es nicht alles gibt. Beispielsweise werden nur weiße Dinge verkauft, nichts, was rund ist, nichts was ein E enthält oder alles, was mit K anfängt. Man kann das ganze zusätzlich noch auf ein bestimmtes Wortfeld, z.B. Lebensmittel, beschränken. Wenn die Aufgabe festgelegt wurde, dürfen die beiden wieder hereinkommen. Sie müssen nun Fragen nach der Ware stellen, z. B. Gibt es Butter? Gibt es Obst? Gibt es Bananen. Die Gruppe antwortet darauf, je nachdem, was vorher festgelegt wurde, mit ja oder nein.

Spielideen zum Hören und Sprechen

Picasso und Miro (Bilddiktat)

Material: Kunstpostkarten, Kalenderblätter o.ä. mit Motiven abstrakter Künstler (wie Mondrian, Miro, Picasso, Klee) oder Kinderzeichnungen, Stifte in verschiedenen Farben

Vorbereitung: geeignete Bilder heraussuchen

Dauer: pro Durchgang 10 bis 15 Minuten

Sozialform: Partnerarbeit

Lernziel: Beschreibung, präzise Anweisungen geben und befolgen, Zuhören

Didaktische Hinweise: Hierbei kommt es auf ein gutes Zusammenspiel zwischen den beiden Kindern an. Je besser und detaillierter erklärt wird, desto besser gelingt auch die Zeichnung. Es geht allerdings nicht um große Malkünste, sondern nur darum, Farben gemäß der Vorlage zu wählen und einen guten Blick für die Proportionen und Anordnung des Motivs zu entwickeln.

Ablauf: Ein Schüler erhält eine Postkarte, der andere Papier und Farbstifte. Das eine Kind beschreibt dem anderen nun so detailliert wie möglich das Motiv auf der Karte, das andere zeichnet mit und versucht eine Kopie des Bildes zu erstellen – natürlich, ohne das Original zu Gesicht bekommen zu haben. Erst zum Schluss werden Gemälde und Postkarte verglichen. Danach tauschen die Spieler ihre Rollen.

Foto nachstellen

Material: Foto mit mehreren Personen

Vorbereitung: Foto auswählen

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Sozialform: alle zusammen

Lernziel: Beschreibung, Anweisungen erteilen

Didaktische Hinweise: Damit das Spiel gelingt, sollten die Beschreibenden zunächst festlegen, welcher Mitschüler welche Person sein soll und die nötigen Requisiten (Tische, Stühle) bereitstellen.

Ablauf: So viele Personen, wie auf dem Foto zu sehen sind, stellen sich vorne hin. Der Rest des Kurses erhält ein Foto, das mit Hilfe dieser „Schauspieler“ nachgestellt werden soll. Die Gruppe muss die anderen mit passenden Anweisungen dirigieren. Zum Schluss bekommen die Schauspieler das Ausgangsbild gezeigt.

Wer bin ich?

Material: Klebezettel

Vorbereitung: Klebezettel beschriften

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Sozialform: mit wechselnden Partnern

Lernziel: gezielte Fragen stellen, um einen Fachbegriff zu erraten

Didaktische Hinweise: Ggf. ist es sinnvoll, vor dem Spiel zu verdeutlichen, welche Fragemuster zum Ziel führen (geschlossene Fragen).

Spielverlauf: Jedem Schüler wird ein Begriff auf den Rücken geklebt. Er muss nun durch geschicktes Fragen dieses Wort herausfinden. Er darf einem Gesprächspartner maximal drei Fragen stellen, die nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden. Nach Abschluss des Ratespiels werden die Personen noch einmal im Plenum vorgestellt.

Teamwork

Material: Wortkarten, Stoppuhr

Vorbereitung: Wortkarten erstellen

Dauer: 10 bis 20 Minuten

Sozialform: Partnerarbeit in der ganzen Gruppe

Lernziel: Gemeinsam mit Partner Wörter erklären, in vollständigen Sätzen sprechen

Spielverlauf: Gespielt wird in zwei Gruppen, je ein Spieler bildet ein Team mit einem Spieler der andere Mannschaft. Die beiden müssen gemeinsam das Wort erklären, das auf der Karte steht.

Dabei darf jeder nur ein Wort sagen, der andere ergänzt ein Wort, dann ist wieder der erste Sprecher an der Reihe. Die beiden müssen sich so ergänzen, dass vollständige Sätze entstehen. Die anderen versuchen den Begriff zu erraten.

Überraschkiste

Material: Kiste, Dose oder Karton, „Inhalt“ für die Kiste, der sich auf den Unterrichtsgegenstand bezieht

Vorbereitung: Inhalt für die Kiste aussuchen

Dauer: 3 bis 5 Minuten je Runde

Sozialform: alle zusammen

Lernziel: geschlossene Fragen formulieren, logische Schlussfolgerungen ziehen, neugierig auf ein Thema machen

Didaktische Hinweise: Dieses Spiel ist gut als Anfangsritual für jede Unterrichtsstunde geeignet. Damit jeder Einzelne mehr Sprechanteile hat, können sich auch zwei Teilnehmer gegenseitig befragen. Dazu notiert jedes Kind einen Begriff (z.B. Figuren aus der Klassenlektüre), der Spielpartner muss den Namen durch Fragen ermitteln.

Ablauf: Die Kinder müssen durch gezielte Fragen herausbekommen, was sich in der Kiste befindet. Dabei sind nur Fragen erlaubt, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können, also beispielsweise

„Ist es etwas zu essen?“ – „Nein“

„Etwas Blaues?“ – „Ja“

Gegenstände-Domino

Material: Gegenstände (mind. zwei pro Teilnehmer), die mit dem Unterrichtsgegenstand zu tun haben

Vorbereitung: Gegenstände von zu Hause mitbringen (kann auch den Schülern aufgetragen werden)

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Sozialform: Kleingruppe oder alle zusammen

Lernziel: Gemeinsamkeiten und Zusammenhänge erkennen, Bildung von Oberbegriffen, Begründungen finden

Didaktische Hinweise: Bei diesem Spiel gibt es keine Gewinner oder Verlierer und keine vorgefertigten Lösungen, sondern durch kreative Begründungen ist fast alles möglich. Anstelle von Gegenständen können Sie auch Bild- oder Begriffskarten verwenden, z.B. alles, was mit der aktuellen Klassenlektüre zu tun hat. Durch das Anlegen und Begründen orientieren sich die Schüler im Text und erkennen Zusammenhänge.

Spielverlauf: Damit die Spieler genügend Platz haben, spielen sie am besten auf dem Fußboden oder schieben mehrere Tische zusammen. Jeder Schüler bekommt die gleiche Menge an Gegenständen zugeteilt. Ein Gegenstand liegt in der Mitte des Tisches – es ist der Ausgangspunkt des Dominos. Ein Kind beginnt und legt einen Gegenstand an, der seiner Meinung nach zu dem bereits auf dem Tisch liegenden passt. Natürlich begründet das Kind, warum es genau diesen Gegenstand ausgewählt hat. Wenn die anderen die Begründung akzeptieren, kann der nächste Spieler entweder rechts oder links den nächsten Gegenstand anlegen. Wiederum muss er ein gemeinsames Merkmal nennen.

Ein Beispiel:

In der Tischmitte liegt ein **schwarzer Stift**. Angelegt wird ein **schwarzer Socken** mit der Begründung „Das ist die gleiche Farbe.“ Daran wird ein **Wattebausch** angelegt („Beides ist weich.“) Es folgt eine **Wasserflasche** („Fängt auch mit W an.“) usw.

Finde jemanden, der...

Material: Pro Teilnehmer ein bis zwei Kärtchen mit Aufträgen

Vorbereitung: Kärtchen mit Aufträgen erstellen

Dauer: 5 Minuten

Sozialform: alle zusammen

Lernziel: Fragen stellen

Spielverlauf: Jeder Teilnehmer bekommt ein bis zwei Kärtchen mit Aufträgen. Jeder soll jemanden suchen, der etwas Bestimmtes tut oder eine bestimmte Eigenschaft hat, zum Beispiel: „Finde jemanden, der mit dem Fahrrad zum Unterricht kommt“ oder „Finde jemanden, der lieber chinesisch als italienisch isst.“ Die Teilnehmer befragen sich gegenseitig, um jemanden zu finden, der diese Bedingung erfüllt und notieren dann den entsprechenden Namen.

Gemeinsamkeiten herausfinden

Thema/Lernziel: sich kennen lernen

Materialien: Schreibzeug, Stoppuhr

Vorbereitung: -

Dauer: 15 bis 20 Minuten

Sozialform: Partnerarbeit

So geht's: Es werden Zweiergruppen gebildet, die in vorgegebener Zeit (3 bis 5 Minuten) mindestens fünf Dinge herausfinden müssen, die sie gemeinsam haben, sowie fünf Dinge, worin sie sich unterscheiden. Die Ergebnisse werden notiert und später dem Plenum berichtet.

Kommunikations-Tabelle

Thema/Lernziel: Freies Sprechen üben, sich zusammenhängend zu einem Thema äußern

Material: Würfel, Tabelle an der Tafel, Stoppuhr

Vorbereitung: Tabelle an die Tafel schreiben

Dauer: je nach Zeitvorgaben und TN

Sozialform: alle zusammen

So geht's: An der Tafel zeichnet der Spielleiter eine Tabelle mit sechs Spalten und – je nach Zeit, die zur Verfügung steht, drei bis vier Zeilen, z.B.:

1	2	3	4	5	6
mein Lieblingsfilm	was ich gern am Wochenende mache	mein schönster Urlaub	meine Familie	mein Traumberuf	wie ich gern leben würde

Insgesamt stehen somit 18 bis 24 Themen an der Tafel. Der erste Spieler würfelt. Hat er zum Beispiel eine 2, darf er sich eins der Themen aus dieser Spalte aussuchen und eine Minute (Stoppuhr!) darüber reden. Dann würfelt der Nächste und wählt ein Thema aus.

Der Kursleiter kann sich Notizen zu Fehlern machen und diese später noch einmal in der Gruppe aufgreifen.

Maximal acht Wörter

Material: für jeden TN eine Kopie des Ausgangstextes

Vorbereitung: Text auswählen und für jeden kopieren

Dauer: 20 Minuten

Sozialform: alle zusammen

Lernziel: Nacherzählen eines Textes, knappes, präzises Formulieren, Zuhören

Spielverlauf: Zunächst lesen alle den Text und klären evt. unbekannte Wörter. Wichtig ist, dass jeder den Inhalt der Geschichte verstanden hat. Dann fängt der Erste an, die Geschichte nachzuerzählen. Er darf nur einen Satz mit maximal acht Wörtern bilden. Der Nächste führt die Erzählung fort, muss dabei allerdings ein Wort aus dem Satz seines Vorgängers benutzen. Auch er darf nur maximal acht Wörter verwenden. Diese Regeln gelten für jeden Erzähler.

Querdenker

Material: Aufgabenkarten zum Vorlesen

Vorbereitung: Karten beschriften

Dauer: 5 -10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

Lernziel: Hörverständnis, Informationen kombinieren

Spielverlauf: Auf jeder Karte steht ein Oberbegriff, der mit einer Mischung aus sechs bis zehn konkreten und weniger konkreten Hinweisen beschrieben wird. Zum Beispiel für Bier:

1. Ich bin flüssig
2. Du kannst mich mitnehmen
3. Ich kann hell oder dunkel sein
4. Zuviel von mir ist ungesund etc.

Dann errät die Gruppe anhand der Hinweise den Begriff. Dazu liest der Lehrer nach und nach die Sätze vor.

W-Würfel

Material: Würfel, Text (zum Beispiel aus dem Lehrbuch)

Vorbereitung: Text auswählen und evt. für alle kopieren

Dauer: 20 bis 30 Minuten (hängt von der Textlänge ab)

Sozialform: alle zusammen

Lernziel: Formulieren von Fragen, Textverständnis

Didaktische Hinweise: Die Schüler formulieren sehr viele unterschiedliche Fragen, die ihnen dabei helfen, den Text zu erschließen.

Ablauf: Zunächst liest jeder den Text, dabei werden Verständnisfragen beantwortet. Dann beginnt das Frage-und-Antwort-Spiel: Jeder Augenzahl des Würfels ist eine W-Frage (Auswahl passend zum Text aus: was, wer, wem...) zugeordnet. Ein Spieler beginnt zu würfeln und stellt einem beliebigen Mitspieler eine Frage zum vorliegenden Text, die mit dem seiner gewürfelten Zahl entsprechenden Fragepronomen anfängt.

Variante: Nach der Textlektüre haben die Spieler Zeit, Fragen mit verschiedenen Fragepronomen aufzuschreiben, die sie den anderen später stellen.

Placemat (anders oder gleich)

Material: pro Gruppe ein Flipchartpapier, dicke Filzstifte (für jeden Schüler)

Vorbereitung: Plakate mit Placemat bemalen

Dauer: 15 bis 30 Minuten

Sozialform: 3er oder 4er-Gruppen

Lernziel: Meinungssammlung in Gruppen, Vorwissen aktivieren

Didaktische Hinweise: Bei dieser intensiven Sammlung von Ideen kommt jeder Einzelne zu Wort, nimmt aber auch die Ideen der anderen zur Kenntnis.

Ablauf: Kleingruppen bearbeiten gemeinsam eine bestimmte Fragestellung. Dazu notiert jeder Teilnehmer seine Gedanken in einem Segment des Plakats, nach ca. 10 Minuten (abhängig vom Thema) präsentieren die Gruppenmitglieder sich gegenseitig ihre Ideen. Nun schreiben sie die Übereinstimmungen bzw. von allen für wichtig erachtete Punkte in das Feld in der Mitte.

Anschließend werden die Plakate aufgehängt und im Plenum vorgestellt.

Ja-Nein

Thema/Lernziel: Inhalte, Meinungen, Verständnis abfragen

Material: Liste mit Fragen zum Text, zwei Schilder mit der Aufschrift „ja“ bzw. „nein“, Klebeband

Vorbereitung: Schilder möglichst weit entfernt im Raum aufhängen

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Der Kurs steht in der Mitte des Raumes, der Kursleiter liest nacheinander Fragen zum Text vor, die sich mit „ja“ oder „nein“ beantworten lassen. Möglich sind Fragen nach Vokabelbedeutungen, Inhalt des Textes sowie Einstellungen der TN zu Meinungen aus dem Text. Alle beantworten die Fragen, indem sie jeweils in die aus ihrer Sicht passende Raumecke (ja-nein) gehen.

Spiele zum Erzählen

Geschichte mit Schwung

Material: -

Vorbereitung: -

Sozialform: alle zusammen

Didaktische Hinweise: Durch dieses Spiel wird Bewegung in die Gruppe gebracht. Da die Erzählkinder selbst bestimmen können, wann ein Erzählerwechsel stattfindet, wird niemand überfordert.

Spielverlauf: Alle Spieler bilden einen Stuhlkreis, es gibt aber einen Platz weniger als Mitspieler. Der Spielleiter steht in der Mitte und beginnt eine Geschichte zu erzählen. Vorher haben sich die Kinder auf ein bestimmtes Wort geeinigt, bei dem Bewegung in die Gruppe kommt: Wird zum Beispiel „gestern“ ausgesucht, und der Erzähler benutzt es in seiner Geschichte, dann müssen alle Spieler – auch der Spielleiter - versuchen einen neuen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, bestimmt ein neues Signalwort und erzählt die Geschichte weiter.

Schmuggelwörter

Material: für jeden Spieler ein Bildkärtchen, evt. Stoppuhr

Vorbereitung: Bildkärtchen

Sozialform: alle zusammen, nicht mehr als acht Erzählkinder pro Runde

Didaktische Hinweise: Damit das Zuhören nicht zu anstrengend wird, sollten nicht mehr als acht Kinder erzählen. Eventuell kann man die Erzählzeit pro Kind begrenzen (Stoppuhr!).

Spielverlauf: Jedes Erzählkind erhält ein Bildkärtchen, das auf den ersten Blick nichts mit der Geschichte zu tun hat, die erzählt wird. Der Spielleiter beginnt nun zu erzählen. Wenn er aufhört, muss das erste Erzählkind den Text weiterspinnen und darin möglichst geschickt das Wort einflechten, das auf seiner Karte steht. Wenn es stoppt, ist der nächste Schüler an der Reihe.

ABC-Geschichte

Material: -

Vorbereitung: -

Sozialform: alle zusammen

Didaktische Hinweise: Hilfreich ist es, das Alphabet als Gedächtnisstütze zu notieren und ggf. zunächst Satzanfänge (dann, aber, nun...) zu sammeln. Schwierige Buchstaben wie X und Y können ausgelassen oder mit Namen (Xaver, Yüksel) verbunden werden.

Spielverlauf: Gemeinsam erzählen die Kinder eine Geschichte, aber jeder nennt nur einen Satz, dann ist der nächste an der Reihe. Jeder Satz muss mit dem jeweils nächsten Buchstaben des Alphabets anfangen. So könnte die Geschichte beginnen:

Abends hörten wir ein unheimliches Geräusch.

Besonders unheimlich war, dass

Bilder verknüpfen

Material: 20 bis 30 Bildkarten, pro Gruppe ein Würfel, je Spieler eine Spielfigur

Vorbereitung: -

Sozialform: Kleingruppen

Spielverlauf: Die Teilnehmer werden in Dreier- oder Vierergruppen eingeteilt. Die Bilder liegen mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch. Ein TN beginnt und würfelt zweimal. Seine Spielfigur stellt er neben der zweiten Karte ab. Er dreht beide Bildkarten um und versucht, einen Zusammenhang zwischen den beiden Bildern herzustellen, z.B. „Schneemann“ und „Regenbogen“: Der Schneemann trägt einen Schal im Regenbogenmuster.

Spiele mit Verben

Kartentausch

Thema/Lernziel: Einüben von unregelmäßigen Verben

Material: Karteikarten, evt. Liste mit Verben, die gelernt werden sollen

Vorbereitung: -

Dauer: 5 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Jeder Spieler schreibt zunächst ein unregelmäßiges Verb mit allen Formen auf seine Karte. Wenn alle fertig sind, stehen die Spieler auf und gehen im Raum umher. Sie suchen sich einen Partner, den sie nach ihrem Verb fragen. Er wiederum fragt nach seinem Verb. Dann werden die Karten getauscht und neue Partner gesucht.

Verbdreiecke

Thema/Lernziel: Partizipien, Imperfektformen

Material: 10 bis 15 kleine Papierdreiecke je Teilnehmer, evt. Liste mit unregelmäßigen Verben

Vorbereitung: Dreiecke ausschneiden

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Sozialform: Partnerarbeit

So geht's: Jeder Teilnehmer bekommt 10 – 15 leere Dreiecke, die er folgendermaßen beschriftet: Auf jede Seite eines Dreiecks schreibt er Infinitive bzw. Vergangenheitsformen von verschiedenen Verben. Dabei muss er beachten, dass es zu jeder Vergangenheitsform auf einem anderen Dreieck den passenden Infinitiv gibt. Dann tauscht der Spieler die Dreiecke mit seinem Nachbarn aus und jeder versucht, die Dreiecke jeweils so aneinander zu legen, dass die passenden Verbformen einander gegenüber liegen.

Variationsmöglichkeit: Die Spieler beschriften abwechselnd eine Seite eines Dreiecks, der Partner ergänzt die entsprechende Form.

Verbwürfel

Thema/Lernziel: Konjugationen, verschiedene Zeitformen

Material: Würfel (pro Spielgruppe ein Würfel)

Vorbereitung: -

Dauer: 5 Minuten

Sozialform: Partner- oder Kleingruppenarbeit

So geht's: Man kann diese Übung in Zweiergruppen, aber auch mit der ganzen Klasse machen. Der eine Spieler nennt den Infinitiv eines Verbs (und eventuell auch die Zeitform, die gebildet werden soll). Der andere würfelt und muss dann die Personalform des Verbs bilden, die ihm der Würfel zeigt. Dabei gilt Folgendes:

1= 1. Pers. Sg.

2= 2. Pers. Sg.

3= 3. Pers. Sg.

4= 1. Pers. Pl.

5= 2. Pers. Pl.

6= 3. Pers. Pl.

Nun bildet der Spieler mit Hilfe dieser Verbform einen vollständigen Satz. Danach ist der andere Teilnehmer mit Würfeln und Konjugieren an der Reihe.

Vier gewinnt

Thema/Lernziel: Verbformen üben

Material: Karten mit Verbformen, Spielplan

Vorbereitung: Karten, Spielplan herstellen

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Sozialform: Partnerarbeit

So geht's: Gespielt wird paarweise. Jede Gruppe erhält ein Spielfeld, das in 16 Quadrate unterteilt ist. Zu jedem Spiel gehören 16 Verbkarten. Jeder Spieler bekommt 8. Immer im Wechsel legen die beiden eine Karte auf den Spielplan. Sieger ist, wer es schafft, vier seiner Karten senkrecht, waagrecht oder diagonal in eine Reihe zu legen.

Die Karten sehen folgendermaßen aus: Auf der Vorderseite steht ein Infinitiv, auf der Rückseite die passende Partizipform. Alle Karten liegen so auf einem Stapel, dass sich die Infinitive oben befinden. Der erste Spieler beginnt, zieht die erste Karte und nennt die Partizipform. Wenn sie richtig ist, darf er die Karte auf ein beliebiges Feld legen – mit der Infinitivseite nach oben. Der zweite Spieler verfährt ebenso, legt seine Karte aber mit dem Partizip nach oben auf den Spielplan, damit man später nachvollziehen kann, wer wie viele Karten gelegt hat. Wenn ein Spieler die Antwort nicht kennt oder etwas Falsches sagt, hat der andere die Chance, noch eine zusätzliche Karte zu bekommen.

Imperfekt-Schlange

Thema/Lernziel: Imperfektformen

Material: Papier, Stifte, evt. Liste mit Imperfektformen

Vorbereitung: -

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Sozialform: mehrere Gruppen gegeneinander

So geht's: Jede Gruppe soll eine Kette von zehn Imperfektformen aufschreiben. Dazu muss das jeweils nächste Wort mit dem letzten Buchstaben des Vorhergehenden beginnen, also zum Beispiel „ging“, „gab“, „begann“. Wer zuerst fertig ist, sagt „Stopp“ und liest vor. Dann überprüft der Kurs gemeinsam, ob alle Formen richtig sind.

Mein Tagesablauf

Thema/Lernziel: Konjugation, evt. Perfektformen, Reflexivverben verwenden, evt. Passiv

Material: -

Vorbereitung: -

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Ein oder zwei Teilnehmer spielen den anderen ihren Tagesablauf vor. Pantomimisch stellen sie dar, wie sie geweckt werden, aufstehen, sich waschen, sich die Zähne putzen etc. Die anderen verbalisieren die Handlung: „Er wird geweckt. Er steht auf etc.“

Die Darsteller können ihre Handlung auch selbst kommentieren: „Ich werde geweckt. Ich stehe auf.“, und die anderen wiederholen das in der 3. Person Singular bzw. Plural.

Imperativ-Würfel

Thema/Lernziel: Einüben und Anwenden von Imperativformen, Aufforderungen formulieren und verstehen

Material: Würfel

Vorbereitung: -

Dauer: 5 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Ein Spieler würfelt und erteilt einen Auftrag, den so viele Personen ausführen müssen, wie Augen auf dem Würfel sind, z.B. bei 4 – „Legt ein Buch ins Regal“ – dann gehen vier Personen zum Regal und sortieren jeweils ein Buch ein.

Spiele zur Deklination

Rot, gelb, grün

Thema/Lernziel: Artikel, Adjektivflexion einüben

Material: Spielbogen, rote, gelbe und grüne Karten, eine Spielfigur, Würfel

Vorbereitung: Spielplan vorbereiten, bunte Karten beschriften

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Sozialform: Kleingruppen

So geht's: Gespielt wird in Gruppen an einem Spielplan, der umsäumt ist von roten, grünen und gelben Feldern (im Wechsel). In der Mitte gibt es Ablagefelder: In jeder Reihe ein rotes, grünes und gelbes nebeneinander. Jede Karte ist mit einem Wort beschriftet:

rot: Artikel, z.B. das

gelb: Adjektiv, z.B. rote

grün: Substantiv, z.B. Auto

Ein Teilnehmer beginnt mit Würfeln. Entsprechend des Feldes, auf dem landet, bekommt er eine rote, gelbe oder grüne Karte und legt sie in ein Feld auf dem Spielplan. Der nächste bekommt eine weitere Karte und legt sie ebenfalls dort ab etc. Ziel ist es, die passenden Artikel, Adjektive und Substantive in einer Reihe auf dem Spielplan abzulegen.

Artikellauf

Thema/Lernziel: Verknüpfung von Substantiven mit Genus (Artikel)

Material: Teppichfliesen o.ä. in drei Farben, evt. Bildkarten

Vorbereitung: -

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Die Teppichfliesen liegen in ausreichendem Abstand zueinander auf dem Boden. Jede Farbe symbolisiert einen Artikel (der, die, das). Die Spieler stehen in der Mitte des Raumes, so dass sie alle Fliesen gut erreichen können. Der Spielleiter nennt nun das erste Substantiv oder hält eine Bildkarte (auf der ein Substantiv abgebildet ist) hoch. Die Teilnehmer überlegen, welchen Artikel das Wort hat und laufen zu dem entsprechenden Teppich. Nach der Auswertung gibt der Lehrer den nächsten Begriff vor.

Variationsmöglichkeit: Die Schüler sitzen am Tisch, vor jedem/jeder Gruppe stehen drei Gläser/Schachteln mit der Beschriftung „der“, „die“ und „das“. Sie sortieren nun Bildkarten oder Wortstreifen in die passende Dose ein.

Der, die, das-Bingo

Lernziel: Artikel zuordnen

Sozialform: alle zusammen

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Material: Bingokarten mit 16 Feldern, in denen in unterschiedlicher Anzahl die Artikel „der“, „die“ und „das“ stehen, Liste mit Substantiven

Vorbereitung: Bingokarten erstellen

So geht's: Jeder Schüler erhält eine Bingokarte. Der Spielleiter liest der Reihe nach Hauptwörter vor, die Schüler müssen, wenn sie den passenden Artikel auf ihrer Karte haben, ein Kreuz machen. Wer zuerst die ganze Karte voll hat, ruft „Bingo“. Zur Kontrolle vergleicht der Spielleiter die angekreuzten Artikel mit seiner Wörterliste.

Koffer packen

Thema/Lernziel: Deklination von Substantiv und Adjektiv (Akkusativ), Wortfeld Kleidungsstücke, Farben

Material: -

Vorbereitung: -

Dauer: 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht`s: Der erste Spieler fängt an und sagt, was er mit in den Urlaub nimmt: „Ich packe meinen großen Koffer und nehme eine dunkle Sonnenbrille mit.“ Der zweite Spieler wiederholt diesen Satz und ergänzt, was er dazulegt, zum Beispiel „Ich packe meinen großen Koffer und nehme eine dunkle Sonnenbrille und einen modernen Fotoapparat mit.“ So geht es immer weiter in der Runde. Wer nicht mehr alle Dinge aufzählen kann, scheidet aus.

Artikel-Kim

Material: 10 Gegenstände, die alle den gleichen Artikel haben, Tuch zum Abdecken

Vorbereitung: Gegenstände auswählen

Dauer: 5 Minuten

Sozialform: alle zusammen

Lernziel: Verknüpfung von Nomen mit Genus (Artikeln),

Didaktische Hinweise: Das Spiel eignet sich gut zur Übung/Wiederholung der Artikel bereits bekannter Wörter. Das Spiel kann immer wieder mit anderen Gegenständen und ggf. Artikeln wiederholt werden.

Spielverlauf: Die Gegenstände liegen nebeneinander auf einem Tisch. Die Kinder bekommen eine Minute Zeit, sie sich einzuprägen, danach werden die Sachen mit einem Tuch abgedeckt. Nun benennen (oder notieren) die Schüler, an welche Begriffe sie sich noch erinnern.

Variationsmöglichkeit: Die Kinder müssen sich auch die Reihenfolge der Gegenstände merken. Oder es wird ein weiterer Gegenstand hinzugelegt oder weggenommen, was die Schüler bemerken müssen.

Spiele zum Satzbau

Grammatik unterwegs

Thema/ Lernziel: Festigung des Satzbaus, Verbformen, Singular-Plural-Kongruenz

Material: für jeden Spieler ein DIN A4-Blatt, auf dem mit einem dicken Filzstift je ein Satzteil geschrieben steht. Am besten nimmt man für jedes Satzglied eine andere Papierfarbe, etwa rot Subjekt, blau Akkusativobjekt etc.

Vorbereitung: Wortkarten beschriften

Dauer: 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Jeder Spieler bekommt ein Blatt, auf dem ein Satzglied steht, zum Beispiel „Monika“, „meine Freundin“, „ich“, „am Morgen“, „ins Schwimmbad“, „mit meiner Freundin“, „geht“, „gehen“ etc. Der Kursleiter fragt beispielsweise „Wer macht etwas?“ und ein Teilnehmer mit einer Subjektkarte (z.B. Monika) stellt sich vorne in die Klasse. Dann erkundigt sich der Kursleiter: „Was macht Monika?“ und ein Teilnehmer mit einer passenden Prädikatkarte (z.B. „schwimmt“) stellt sich neben den mit der Subjektkarte. Nun folgen Fragen wie „Wann geht Monika schwimmen?“, „Wo geht sie schwimmen?“ und „Mit wem geht sie schwimmen?“. Die betreffenden Spieler müssen sich an die richtige Stelle im Satz einreihen und ihre Karte hochhalten. Zur Sicherung werden die Sätze an die Tafel geschrieben.

Bandwurmsatz

Thema/Lernziel: Sätze bilden

Materialien: -

Vorbereitung: -

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Gespielt wird in der ganzen Runde. Ein Spieler bildet einen einfachen Satz, beispielsweise „Das Essen ist lecker“. Ein anderer muss nun einen Satz finden, der mit dem letzten Wort bzw. Bestandteil des vorhergehenden Satzes, also hier mit „lecker“ beginnt, wie etwa „Leckeres Essen gibt es im Restaurant“. Dann geht es weiter: „Restaurants kenne ich viele“. „Viel Geld habe ich nicht“... Um die Übung zu vereinfachen, sind Singular- und Pluralformen sowie verschiedene Personalendungen der Verben zugelassen.

Satzhälfte

Thema/Lernziel: Nebensätze bilden

Material: -

Vorbereitung: -

Dauer: 10 Minuten

Sozialform: Partnerarbeit

So geht's: Jeweils zwei Spieler arbeiten zusammen. Sie falten jeder ein Blatt Papier längs auf die Hälfte. Jeder schreibt auf seinem Blatt in die linke Spalte einen Satzanfang, zum Beispiel „Weil es kalt ist,“.. oder „Ich hoffe,....“. Die Zettel werden ausgetauscht und der Partner muss den Satz ergänzen, z.B. „...ziehe ich eine Jacke an“ oder „dass es morgen nicht regnet“. Dann werden neue Satzanfänge formuliert und die Blätter wieder ausgetauscht.

Variationsmöglichkeit: Immer vier Spieler bilden ein Team. Die Blätter werden in vier Streifen abgeknickt, in das erste Feld schreibt jeder Schüler einen Hauptsatz, an den sich ein Nebensatz anschließen kann. Dann wird jedes Blatt im Uhrzeigersinn rechts weiter gegeben. Der neue Spieler ergänzt einen Nebensatz und faltet den Zettel so, dass der nächste Teilnehmer nur den Hauptsatz, aber nicht den Nebensatz lesen kann. Nun ergänzt dieser ebenfalls einen Nebensatz. Wenn alle drei Spieler Sätze ergänzt haben, bekommt jeder Spieler sein eigenes Blatt zurück und liest die Varianten vor.

Schnipselsatz

Thema/Lernziel: Satzbau

Material: Textvorlage, evt. Scheren

Vorbereitung: Text auswählen und kopieren

Dauer: 10 Minuten

Sozialform: Einzel-, Partner- oder Kleingruppenarbeit

So geht's: Aus einem Text, der dem Niveau der Lerngruppe entspricht, schreibt jeder einen Satz seiner Wahl in deutlichen Buchstaben auf einen Zettel und schneidet/reißt den Satz dann so auseinander, dass auf jedem Papierschnipsel ein Wort steht. Dann legt jeder seinen Schnipselsatz auf einen Tisch oder Stuhl, die Schüler gehen im Klassenraum umher und fügen die Schnipselhaufen wieder zu Sätzen zusammen. Wenn ein Lerner einen Satz gebildet hat, mischt er die Schnipsel erneut, damit sich noch ein anderer daran versuchen kann.

Variationsmöglichkeit: Die Klasse wird in Zweier-, Dreier- oder Vierergruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Briefumschlag, in dem sich ein in einzelne Wörter zerschnittener Satz befindet. Die Teilnehmer müssen nun alle Elemente zu einem korrekten Satz zusammenlegen. Ihren gefundenen Satz notieren sie und zeigen ihn dem Lehrer. Stimmt der Satz nicht, muss die Gruppe erneut überlegen. Wenn der Satz richtig ist, bekommt sie den nächsten Umschlag. Gewonnen hat das Team, das in der vorgegebenen Zeit am meisten Sätze richtig zusammengesetzt hat.

Spiele zur Rechtschreibung

Rote oder gelbe Karte?

Thema/ Lernziel: Rechtschreibschwierigkeiten bewusst machen, Rechtschreibung üben

Material: pro Spieler eine rote und eine gelbe Karte

Vorbereitung: evt. Liste mit entsprechenden Wörtern zusammenstellen

Dauer: 5 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Zunächst wird festgelegt (und an die Tafel geschrieben), wofür die rote bzw. gelbe Karte steht, zum Beispiel: rot (ss), gelb (ß) oder i/ie, b/p, äu/eu etc. Dann nennt der Lehrer ein Wort, in dem entweder ss oder ß auftauchen. Die Schüler müssen nun die entsprechende Karte hochhalten:

- Schloss (rot)
- Klasse (rot)
- heiß (gelb)

Variationsmöglichkeit: Statt Karten zu zeigen, können auch bestimmte Gesten festgelegt werden, wie aufstehen, den Arm ausstrecken, mit dem Finger schnipsen etc.

Einer schreibt

Thema/ Lernziel: Sensibilisierung für Rechtschreibschwierigkeiten, zum Beispiel s-ss-ß oder äu/eu

Material: Tafel, Kreide (am besten bunt), Papier, Stifte

Vorbereitung: -

Dauer: 10 Minuten

Sozialform: alle zusammen

So geht's: Je nachdem, was geübt werden soll, wird eine Tabelle mit zwei bis vier Spalten an die Tafel gezeichnet. Jeweils ein Teilnehmer ist für eine Spalte zuständig. Der Rest der Klasse wird entsprechend in Gruppen aufgeteilt, in denen jeweils so viele Mitglieder sind, wie es Spalten an der Tafel gibt. Auch hier ist jeder für eine Spalte verantwortlich.

Der Lehrer diktiert Wörter, in denen verschiedene Rechtschreibschwierigkeiten vorkommen, aber nur derjenige schreibt, der den entsprechenden Bereich übernommen hat. Bei dem Wort „Schloss“ ist derjenige an der Reihe, dessen Spalte mit „ss“ überschrieben ist, bei „Riese“ derjenige, der für „s“ zuständig ist.

Stadt-Land-Fluss

Thema/Lernziel: schwierige Rechtschreibphänomene trainieren

Material: Papier, Stifte

Vorbereitung: -

Dauer: 10 bis 20 Minuten

Sozialform: Einzelarbeit/alle zusammen

So geht's: Das Spiel funktioniert wie das bekannte Stadt-Land-Fluss-Spiel. Allerdings gibt es Kategorien, um die Rechtschreibung zu trainieren, zum Beispiel:

- Wörter mit –ss
- Wörter mit Dehnungs-h
- Wörter, die groß geschrieben werden
- Wörter mit Doppelkonsonant

Zur Sicherung können die Wörter nach jeder Runde an der Tafel gesammelt werden.

Die meisten der hier vorgestellten Ideen sind aus folgenden Büchern entnommen:

- Alexandra Piel: Sprachen lernen mit Methode. 170 Sprachspiele für den Deutsch- und Fremdsprachenunterricht, Verlag an der Ruhr, Mülheim, 2002
- Alexandra Piel: Täglich für die Bildungsstandards Deutsch üben. 130 kleine Spiele für die Grundschule, Auer-Verlag, Donauwörth, 2007

Weiterführende Literatur

- Buttner, Amy: 100 Methoden für den Englischunterricht. Ideen zur Förderung der mündlichen und schriftlichen Sprachkompetenz, Verlag an der Ruhr, 2012
- Lütge, Jessica: 155 Spiele für gelingende Unterrichtsphasen für Einstieg, Erarbeitung und Stundenabschluss, Verlag an der Ruhr, 2012
- Mala, Matthias: Schreibspiele. Eine kunterbunte Spielesammlung für Block und Bleistift, Frankfurt/Main, Berlin, 1988
- Mertens, Eva/Potthoff, Ulrike: Lern- und Sprachspiele im Deutschunterricht. Zusammenwirken von Lernen und Spielen. Spiele zu allen Sprachbereichen, Berlin, 2000
- Montanari, Elke: Spiel mit Deutsch. TN als Sprachforscher und Entdecker, Freiburg, 2006
- Nürnberger Projektgruppe: Erfolgreicher Gruppenunterricht. Praktische Anregungen für den Schulalltag, Stuttgart, 2001
- Peterßen, Wilhelm H.: Kleines Methoden-Lexikon, München, 1999
- Piel, Alexandra: Sprachen lernen mit Methode. 170 Sprachspiele für den Deutsch- und Fremdsprachenunterricht, Mülheim, 2002
- Piel, Alexandra: Täglich für die Bildungsstandards Deutsch üben, 130 kleine Spiele für die Grundschule, Donauwörth, 2007
- Piel, Alexandra: Spiele zur Unterrichtsgestaltung Deutsch, Verlag an der Ruhr, Mülheim, 2013
- Piel, Alexandra: Appetizer Deutsch. Ideen und Materialien für themenorientierte Stundeneinstiege, Verlag an der Ruhr, Mülheim, 2014
- Portmann, Rosemarie/Schneider, Elisabeth: Mit Sprache spielen, München, 1997
- Portmann, Rosemarie: Spiele, die schlau machen, München, 2000
- Rösch, Heidi u.a.: Deutsch als Zweitsprache. Sprachförderung, Grundlagen, Übungsideen, Kopiervorlagen, Braunschweig, 2003
- Sion, Christopher (Hrsg.): 88 Unterrichtsrezepte Deutsch als Fremdsprache. Eine Sammlung interaktiver Übungsideen, Stuttgart/Dresden, 1995
- Spier, Anne. Mit Spielen Deutsch lernen. Spiele und spielerische Übungsformen für den Unterricht mit ausländischen TNn, Jugendlichen und Erwachsenen, 10. aktualisierte Auflage, Berlin, 1999
- Thal, Jürgen/ Vormdohre, Karin: Methoden und Entwicklung. Basismaterialien für effektiven und aktivierenden Unterricht, Hohengehren, 2006
- Vohland, Ulrich: ABC – fürs Alphabet ist's nie zu spät. Schreibspiele für die TNnstufen 3-7, Mainz, 2002
- Weinrebe, Helge: ABC – wohin ich seh. Wörter, Laute und Buchstaben entdecken, Freiburg, 2005
- Wicke, Rainer E.: Vom Text zum Projekt. Kreative Textarbeit und offenes Lernen im Unterricht „Deutsch als Fremdsprache“, Berlin, 1997
- Wilkening, Nina: 80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung, Verlag an der Ruhr, Mülheim, 2013