

36 x Spielspaß für den Deutschunterricht

von Barbara Hinel

mit Illustrationen von Tina Gruschwitz

36 x Spielspaß

Spielen ist für die Entwicklung sehr wichtig. Häufig wird das Spiel in seiner Bedeutung unterschätzt. Durch das Spiel werden Lerninhalte vermittelt und vertieft. Ausdauer und Konzentration sind die Voraussetzungen der meisten Spiele. Setzt man Spiele im Unterricht gezielt ein, so können spezielle Fähigkeiten beim Schüler entwickelt werden. Unser Material bietet 36 Spiele, die für die Klassen 2 bis 4 konzipiert wurden. Die vorliegenden Spiele sind dabei in jeweils zwölf Rechtschreib-, Grammatik- und Lesespiele aufgeteilt.

Die Checkliste gibt Ihnen einen schnellen Überblick, welches Spiel für welche Altersstufe empfohlen wird, welchem inhaltlichen Bereich es angehört und was beim Spielen hier an Fertigkeiten und Wissen besonders trainiert wird. Da einige Unterrichtsinhalte im Sinne eines Spiralcurriculums wiederkehrend sind, sehen Sie die Checkliste bitte als Empfehlung an.

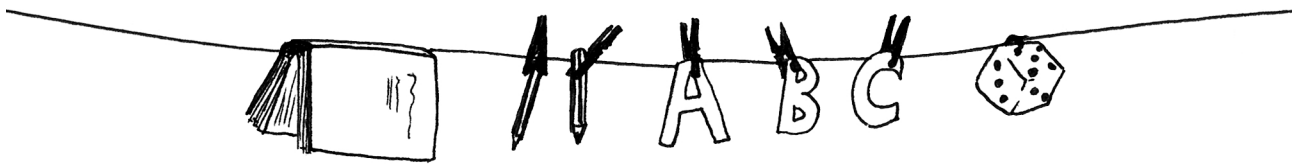
Mit den 36 Spielen für den Deutschunterricht haben Schüler die Möglichkeit, Lese-, Rechtschreib- und Grammatiklernprozesse zu vertiefen.

Durch die Methodenvielfalt werden verschiedene Wahrnehmungskanäle beim Lernen angesprochen. So gibt es:

- Spiele, die die akustische und visuelle Wahrnehmung anregen,
- Spiele, die schon Gelerntes vertiefen und abrufen,
- Spiele, die dem Bewegungsdrang der Schüler entgegenkommen,
- Spiele, die die Aufmerksamkeit und Konzentration stärken und
- Spiele, die das Gemeinschaftsgefühl stärken.

Darüber hinaus hoffen wir, dass die Spiele Ihnen und Ihren Kindern neben aller Zweckgebundenheit auch viel Freude bereiten.

Der Lehrplan sieht vor, dass die Kompetenzbereiche der deutschen Sprache kreativ, lustvoll und spielerisch vermittelt werden sollen. Wissenschaftlich ist erwiesen, dass sich Schüler spielerisch und mit Freude am Tun Lerninhalte einfacher und intensiver erschließen. Da Kinder gerne spielen, lässt sich das teilweise anstrengende Lernen mit der Freude am Spiel kombinieren. Mit „36 x Spielspaß“ werden Impulse gesetzt, die den Unterricht auflockern und wichtige Lernthemen aufgreifen. Das Gehirn braucht ständige Wiederholungen, um



Lerninhalte dauerhaft abzuspeichern. Damit diese Wiederholungen nicht eintönig werden, sind diese in unterschiedlichen Spielarten aufbereitet. Jeder Entwicklungsschritt verfolgt bei jedem Schüler seine eigene Dynamik; der eine lernt schneller, der andere braucht mehr Zeit. Bei diesen Spielen sollte Leistungsdruck vermieden werden. Die Freude am Spiel muss im Vordergrund stehen.

Einsatz der Spiele

Gedacht sind die Spiele zur vielfältigen Anwendung. Sie können als Einstieg in den Tag, als Ausklang der Stunde oder als Auflockerung im Unterricht eingesetzt werden.

Sie sind teilweise inhaltlich nicht gebunden und können z. B. als Aufmerksamkeitsübung verwendet werden (z. B. Frage-Antwort-ABC, Buchstabensammeln mit Schwamm, Roboter-Fantasiegeschichte). Voraussetzung ist immer, dass die jeweiligen Inhalte bereits im Unterricht eingeführt wurden. Die 36 Spiele sind so einfach wie möglich beschrieben, so dass sie schnell im Unterricht umgesetzt werden können. Diese Spiele können selbstverständlich erweitert oder verändert werden.

Aufbau und Material

Jede Spielanleitung ist so aufgebaut, dass Sie mit einem Blick erfassen können, welcher Bereich (Lesen, Rechtschreiben oder Grammatik) betroffen ist, welche Sozialform (Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit) günstig ist, welches Material (Vorlage oder zur Selbsterstellung) bereitgestellt werden sollte und wie viel Zeit zur reinen Spieldurchführung in etwa benötigt wird. Natürlich lässt sich die Zeit auch individuell erweitern.

Teilweise werden zur Durchführung der Spiele Zusatzmaterialien benötigt, die der Spielanleitung auf der nächsten Seite folgen. Diese können Sie kopieren und eventuell laminieren. Durch Laminieren kann die Haltbarkeit des Materials deutlich verbessert werden. Es werden teilweise Arbeitsblätter benötigt, die der Schüler selbst herstellen kann, oder die Lehrkraft fertigt diese als Kopiervorlage für die ganze Klasse an. Die Beschreibungen dazu sind in den Spielanleitungen enthalten.

Bei manchen Spielen müssen Spielwürfel (Blankovorlage) gebastelt und beschriftet werden (z. B. bei den Spielen zu den Vor- und Nachsilben). Wenn die Spiele häufig eingesetzt werden, ist die Anschaffung von beschriftbaren Holzwürfeln empfehlenswert.

Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg beim Einsatz des Materials!

