

Spielend Deutsch lernen

Spiele zur Sprachförderung in der Zweitsprache Deutsch

Diese kommentierte Spielereihe wurde zusammengestellt von:
Mag^a Nadja Kerschhofer-Puhalo

„Spiel“ und „Lernen“ werden häufig als zwei konträre Begriffe angesehen, doch bieten Spiele auf vielfache Weise Chancen zur Förderung von kognitiven, sprachlichen, sozialen und motivationalen Elementen. „Spielerisches Lernen“ wird häufig mit einem unbewussten Ablauf von Lernvorgängen und dem sicheren, mühelosen Einsatz des Gelernten assoziiert. Wesentliche Elemente spielerischen Lernens sind selbständiges Erproben, häufiges Wiederholen und entspanntes Experimentieren. Übungsprozesse, Wiederholungen, selbständige Anwendung von Gelerntem und Erproben neuer Möglichkeiten können hier frei, selbständig und ohne kontrollierende Instanz ablaufen.

So wie jedes Spiel Lernprozesse fördern kann, kann auch jedes Spiel Sprache fördern, vorausgesetzt, einige Grundregeln werden beachtet.

Spiele können auf vielfältige Weise dazu beitragen, Sprachkenntnisse zu verbessern: Sie bieten eine Vielzahl von Sprechanschlüssen und ermutigen zum Sprechen, bieten Möglichkeiten zur Wiederholung und Einübung, können Hemmungen abbauen, den Wortschatz erweitern und auch den sozialen Umgang in der Gruppe fördern. Sie verbessern damit die Sprach- und Kommunikationsfähigkeit wie auch die kognitiven Fähigkeiten eines Kindes und fördern zugleich Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Beobachtungsfähigkeit sowie Kreativität, Flexibilität und Motivation im Einsatz von Sprache.

Förderlich ist die **Verknüpfung von Sprache mit anderen Aktivitäten** (Lieder, Texte, Bilder, Gespräche, Basteln, ...)

Der Einsatz von Spielen bietet zahlreiche **Sprechanschlüsse** wie z.B.

- die Erklärung von Spielregeln
- das Ausverhandeln von Teamzusammenstellungen, Rollen, Gruppenprozessen
- des Fragens bei Unklarheiten
- der Argumentation bei Meinungsverschiedenheiten u.a.
- und nicht zuletzt sind sprachliche Äußerungen auch durch die Aufgabenstellung des Spiels selbst als Ergebnisse gewünscht.

Was ist beim Einsatz von Spielen zur Sprachförderung zu beachten?

- Einige Grundprinzipien der spielerischen Sprachförderung:
- Wertschätzung des Kindes (Persönlichkeit, Identität, Sprachen)
- Verknüpfung verschiedener Wahrnehmungskanäle (auditiv, visuell, taktil)
- Angemessene Verwendung von kindgerechter und kindgerichteter Sprache
- Verständnissicherung durch Erklären und Nachfragen
- Behutsame Formen des Umgangs mit Schwächen und Fehlern (keine Korrektur)
- Kein Verbot der Muttersprache
- Das Spielerische soll im Vordergrund stehen.

10 Empfehlungen zum Einsatz von Spielen

1. Kinder sollen durch das Spiel ermutigt werden, Sprache aktiv zu verwenden. Das Spiel bzw. die **Spielgruppe** muss von Kindern **als geschützter Rahmen** für den Einsatz von Sprache erlebt werden können, die Kinder sollen sich beim Gebrauch der Sprache nicht beobachtet oder bewertet fühlen (daher direkte Aufforderungen zu sprechen und Korrekturen vermeiden). Die Verwendung der Muttersprache darf nicht verboten werden.
2. Der **Spielcharakter** muss im Vordergrund stehen. Spiele, die überfordern, machen keinen Spaß. Schon bei der **Auswahl des Spiels** müssen daher Ziele des Spielens, Komplexität und Schwierigkeitsgrad, Altersempfehlung und sprachliche Anforderungen berücksichtigt werden.
3. Die **Spieleingangsphase** nützen: Das Material **gemeinsam** aufstellen, beschreiben, erklären. Die **Spielregeln** müssen wirklich allen klar sein, daher Erklärungen leicht verständlich und notfalls auch öfter anbieten. Auch Spielen in Teams oder mit offenen Karten erleichtert den Spieleinstieg.
4. Das **Verständnis des sprachlichen Materials** ist wichtige Grundlage für den Spielerfolg eines Kindes. Neue oder schwierige Wörter werden von den BetreuerInnen deutlich ausgesprochen werden, mit visuellem Material in Verbindung gesetzt und wenn nötig auch erklärt werden. Das unterstützt die **Wortschatzerweiterung** und **Förderung der lautlichen Wahrnehmung**. Auch Hintergrundinformationen und Faktenwissen können erzählerisch als zusätzlicher Input angeboten werden => **Weltwissen**. Bei Bedarf auch komplexeres Material vorerst aussortieren.
5. Viele Spielesammlungen bieten mehrere Spielvarianten an => einfach beginnen, **schrittweises Ansteigen der Spielkomplexität** einplanen und auch das **Material** entsprechend **vorbereiten/auswählen**.
6. Eine Ansprechperson sollte auch während des Spiels verfügbar sein, z.B. durch Beschreibung/Erklärung von Spielvorgängen und Gruppenprozesse => **sprachlicher Input, Sicherung des Verständnisses, ggf. behutsame Intervention**.
7. **Nicht kritisieren, nicht korrigieren!** Behutsame Formen der „Verbesserung“ von Fehlern: **Verbessertes Wiederholen** der richtigen Form statt explizitem Korrigieren der falschen Form, dem Kind die richtige Form anbieten, keine Aufforderung, das richtige nachzusprechen).
8. Die BetreuerInnen achten auf eine **faire Umgangsweise und Gleichberechtigung** unter den Kindern => **soziales Lernen**. Sie behalten die sozialen und sprachlichen Prozesse in einer Gruppe im Auge und wählen bei Bedarf geeignete Formen der **Intervention**. Rücksichtnahme, Kooperation, Kompromissfähigkeit und ein gewisses Maß an Disziplin sind zu fordern und zu fördern.
9. Kinder, die dem Spiel nicht folgen können, zeigen dies auf unterschiedliche Weise (Kind gibt auf, Kind agiert scheinbar sinn- oder ziellos, Kind stört,...). Auf **Anzeichen des Nicht-Verstehens** unbedingt eingehen (Beobachten, Nachfragen, Intervenieren)! Als Interventionsmöglichkeiten bietet sich die Erklärung bzw. Vereinfachung des **sprachlichen Materials** oder die **Vereinfachung der Spielregeln** an.
10. Die Verwendung von Spielen in der Zweitsprache erfordert **mehr Zeit für Vorbereitung und Durchführung** als das „herkömmliche“ Spielen. V.a. für die **Vorbereitung** (Überlegen leichter Spielvarianten, Sortieren des Materials etc.) sollte man sich Zeit nehmen. Bei vielen Spielen ist die Anwesenheit eines/r Betreuers/In notwendig.

Von Aktivität zu Sprache – „Eisbrecher“

Zum Einstieg empfehlen sich Spiele, um Kinder „hereinzuholen“, mit ihnen Kontakt aufzunehmen und ihnen Lust aufs Spielen zu machen. Hier müssen keine großartigen Sprachleistungen erbracht werden, es geht einfach ums Spielen, um Reaktion, Geschicklichkeit u.ä. Aber: Allmählich kann versucht werden, Sprache in das Spiel einzubeziehen.

Speed	Adlung	2 SpielerInnen versuchen so schnell wie möglich und wild durcheinander, alle ihre Karten loszuwerden. Dabei sind Motive, Farben und Mengen zu berücksichtigen (Schauen, Reagieren). Wer ist am schnellsten?	ab 8 (2 P.)
Flotte Flosse	HABA	Fische mit verschiedenen Namen und Mustern schwimmen umher. Wer fängt den richtigen Fisch am schnellsten? (Hören, Schauen, Reagieren)	ab 4 (2-4 P.)
Jenga	Hasbro MB	Holzklötze werden zu einem Turm gestapelt. Abwechselnd ziehen die SpielerInnen einen Stein aus dem Turm und legen ihn obenauf. Verloren hat, wer den Turm zum Einsturz bringt. (Geschicklichkeit)	ab 5 (2 P.)
Jenga Sag's oder tu's!	Hasbro MB	Spielprinzip wie oben, Holzklötze in 3 Farben, die teils mit Fragen und Aufforderungen bedruckt sind. Bevor man den Stein oben ablegt, muss die Frage beantwortet bzw. die Aufforderung erfüllt werden. (Geschicklichkeit + Sprache)	ab 6 (2 P.)
Snorta	Amigo	Jede(r) schlüpft in die Rolle eines Tieres. Immer wenn zwei Spielkarten mit gleichen Tieren vor zwei Spielern liegen, müssen sie so schnell wie möglich das Tiergeräusch des anderen Spielers nachmachen. Wer es schafft, darf Karten abgeben. Wer zuerst keine Karten mehr besitzt, gewinnt.	ab 6 (3-6 P.)
Kakerlakensalat Kakerlakensuppe (auch kombinierbar)	3 Magier	Wer an der Reihe ist, muss eine Karte (mit verschiedenen Gemüsesorten) schnell aufdecken und auf den Ablagestapel in der Mitte legen. Dabei muss er das Gemüse ansagen und darf nicht lügen. Moment, nicht ganz. Manchmal MUSS er lügen. Die Anforderung: Nicht sagen dürfen, was man legt, und eventuell auch noch aufpassen, dass es nicht das Tabugemüse ist.	ab 6 (2-6 P.)

Förderung der lautlichen Wahrnehmung

Im Vorschulalter und in der Phase des Schrifterwerbs sollte die Förderung der „**phonologischen Bewusstheit**“ (**Wahrnehmung der Lautgestalt eines Wortes**, nicht nur seiner Bedeutung) ein wichtiger Schwerpunkt von Sprachförderung sein. Nur wenn die Laute eines Wortes richtig wahrgenommen werden, kann die Lautgestalt des ganzen Wortes erkannt und das Wort richtig gespeichert werden.

Das Teilen von Wörtern in Silben unterstützt die Erfassung der rhythmischen Struktur von Wörtern und das Verständnis morphologischer Veränderungen am Wort.

Die Erweiterung der **Hörmerkspanne** ist wichtig für Sprachverständnis und den Erwerb neuer Wörter.

Achtung: Lautwahrnehmung ist sprachspezifisch, d.h. abhängig von Zahl und Qualität der Laute der Erstsprache. Der gleiche Laut kann von Personen aus verschiedenen Sprachen unterschiedlich wahrgenommen werden. Dieser Umstand kann beim Erwerb der Schriftsprache zu Problemen führen (s. Laut-Buchstabenbeziehung) und sollte durch **viel Hören** geübt und eingeprägt werden.

Alle Aktivitäten, die Kinder dazu anregen, auf die **Lautgestalt** von Wörtern genauer zu achten (**Unterschiede, Ähnlichkeiten, Reime, Minimalpaare**), sind förderlich für den Schrift(sprach)erwerb. => **Spiele zur Förderung der phonologischen Bewusstheit**

Der reimende Sprechdachs	Huch & friends	5 Reim- und Erzählspiele: Reimpaare finden, Zaubersprüche ausdenken, Reim-Memory, ... (Mit den Raupen ist Auswahl und Vereinfachung möglich).	ab 5 (2-6 P.)
Die freche Sprechhexe	Ravensburger	Mit der Sprechhexe rühren die Kinder Wortpaare in den Zaubersrank. Die zusammenpassenden Wörter müssen in den Kessel geworfen werden. Der Zaubertopfdeckel verrät, ob es die richtigen sind. Das Spiel trainiert die Fähigkeit, Reimwörter und Wörter mit gleichem Wortanfang oder ähnlicher Gestalt zu erkennen. Achtung: Kinder vorher mit den Wörtern und Bildern vertraut machen!	ab 4-8 (2-6 P.)
Mein Quiz-O-Fant Spielen, drehen und entdecken	Ravensburger	Es gilt, Reimpaare zu finden oder die abgebildeten Gegenstände aus verschiedenen Themengebieten richtig zuzuordnen. Für jedes Paar gibt's Punkte z.B. für zusammengehörende Begriffe (Hund-Knochen) aus versch. Wissensgebieten oder Reimwörter. Der mag(net)ische Elefant ermöglicht die Selbstkontrolle.	ab 4-7 (1-4 P.)
Sprich genau – Hör genau	Ravensburger	Verschiedene Spielideen rund um Sprechen, Hören, Reimwörter finden, Anfangslaute erkennen, ähnlich klingende Wörter unterscheiden, Wörter in Silben zerlegen und Wortschatz erweitern mit Bildkarten und Schriftbild auf der Rückseite. z.B. Reim-Reaktionsspiel	ab 4-7 (1-6 P.)

Die Silben	Clementoni	Puzzlestücke mit Worthälften und Bild. Übt das Teilen von Wörter in Silben.	ab 4 (1-4 P.)
Schloss Silbenstein	Ravensburger	Wer wird Silbenkönig und löst die Silbenrätsel? Wer das Lösungswort deutlich spricht und dabei mit dem Klopfstab richtig an die Tür klopft, dem öffnet sich das Tor (auch zur Wortschatzarbeit (Ritterburg, Oberbegriffe) geeignet).	ab 5-8 (2-4 P.)

=> Spiele zur Förderung der Lautwahrnehmung und Hörmerkspanne

Die Sprache des Manitu	3 Magier	Reihum werden Silben-Karten gezeigt, die laut vorgelesen werden müssen. Alle vorherigen Silben müssen in der richtigen Reihenfolge wiederholt. Wer nicht mehr kann, scheidet aus. (Training des Lese-, Sprech- und Kurzzeitgedächtnisses, Silbenlesen)	ab 7 (2-6 P.)
-------------------------------	----------	--	------------------

Laut-Buchstabenbeziehung

Die Zuordnung von Lauten und Schriftzeichen ist eine wichtige Voraussetzung für den Schriftspracherwerb. Das Deutsche besitzt eine recht komplexe Orthographie. Ein Buchstabe kann verschiedene Lauten bezeichnen (z.B. klingen die beiden <e> in „Esel“ nicht gleich). Ein Laut kann mit verschiedenen Buchstaben geschrieben werden (z.B. [f] in Vater und Fahne).

Achtung! Die Namen der Buchstaben des Alphabets („A, Be, Tse, De, Ee“) sind nicht ident mit den zugeordneten Lautwerten [a, b, k, d, e/ee]!

=> **Spiele zur Entsprechung von Lauten und Buchstaben des Alphabets** (rund ums erste Lesen)

Ich kann schon Buchstaben erkennen	Piatnik	Die Hälfte der Karten zeigt nur Buchstaben, die andere Hälfte ist zusätzlich mit einer Abbildung versehen. Spielerisches Lernen von Buchstaben, auch „Schwarzer Peter“ möglich.	ab 4-7 (1-6 P.)
Clever aufgedeckt	Kallmeyer	Immer nur ein Plättchen aufdecken, schauen, nachdenken und sich vorstellen, wie die fehlenden Teile aussehen könnten. Zu erkennen sind Groß- und Kleinbuchstaben und Tierbilder. Je weniger Plättchen aufgedeckt sind, desto höher die Wahrnehmungsleistung. Das Material kann durch eigene Bilder ergänzt werden.	ab 4 (1 P.)
Lesehexe	HABA	7 Spiele mit unterschiedlicher Schwierigkeit. Wörter zusammensetzen, raten, falsche Wörter finden, Zauberwörter erraten. Viele Ideen zur Erarbeitung von Buchstaben und Wörter in ihrem Schriftbild.	ab 6 1-6 P.
Ratz-Fatz in die Schule	HABA	Viele Spielideen rund um Farben, Zahlen und Buchstaben für Vorschul- und Schulkinder	ab 5-12 (1-6 P.)

		(Anfangs- und Endbuchstabenbuchstaben, Alphabet, Wortschatzarbeit, Aufmerksamkeit, Hörverständnis)	
Lern das ABC (mit Benjamin Blümchen)	Schmidt	Eine Fahrt mit der Bimmelbahn durch den Zoo. Helft mit, für jedes Tier den richtigen Waggon zu finden und die Waggon in die richtige Reihenfolge zu bringen! Verschiedene Spielvarianten mit aufbereiteter Geschichte (Anfangsbuchstaben + Reihenfolge des Alphabets, Selbstkontrolle)	ab 4 (1-4 P.)
Buchstabilix	HABA	Wer findet die versteckten zusammengehörenden Buchstaben-Paare? Besonders wertvoll sind die Karten, auf denen die beiliegenden Tierfiguren abgebildet sind.	ab 5 (2-8 P.)
Das Biene Maja Alphabet	Clementoni	Auf 4 Umgebungskarten sind passende Gegenstände und ihr Anfangsbuchstabe abgebildet. Diese sind als Puzzleteil ins Bild einzufügen.	ab 3-5 (1-4 P.)
Die Wörterwelt	Clementoni	Wortkarten mit Bild, Schreibschrift, Singular und Plural. Die passenden Karten müssen zusammengesteckt werden.	ab 4-6 (1-2 P.)

⇒ **Spiele zur Aktivierung von Schreibung und Wortschatz**

Wort für Wort	Ravensburger	Wie wird "Pirat" geschrieben? Lege mit den richtigen Buchstaben das passende Wort zu deinem Bild. Wie viele Buchstaben du nehmen darfst, zeigt dir der freche Papagei auf der Drehscheibe. Selbstkontrolle mit der Bildrückseite möglich!	ab 6-9 (1-4 P.)
Tick Tack Bumm Junior oder Party Edition	Piatnik	Hier versucht jede(r) TeilnehmerIn, ein zur vorgegebenen Karte passendes Wort zu finden, bevor die Bombe hochgeht, und dann die Bombe möglichst schnell weiterzureichen. Der Würfel zeigt 3 Abbildungen: Tick: die Buchstabengruppe auf der Karte darf sich bei der Wortfindung nicht am Anfang befinden. Tick-Tack (mit Bombensymbol): die Buchstabengruppe darf an beliebiger Stelle des Wortes stehen. Nur Bombensymbol: die Buchstabengruppe der Karte darf nicht am Wortende stehen. Auch für größere Gruppen. Spielbar mit Auflagen (Wortteile oder Silben, nur am Anfang, ...). Es ist auch möglich, nur Wörter zu bestimmten Themenbereichen zu erlauben. Unbedingt vor Spielbeginn vereinbaren!	Ab 6/12 ab2/3P.
Wort Mix	Noris	Es geht darum, bestimmte Worte oder vorgegebene Buchstabenfolgen einzusammeln: Dazu stülpt man sein großes	ab 6 (2-4 P.)

		Plastikrohr über die am Tisch (oder Boden) verstreuten Kugeln, auf denen jeweils ein Buchstabe aufgedruckt ist. Wer zuerst seine Buchstabenfolge in der Röhre hat, gewinnt (leider nur relativ wenige Kugeln, alle Umlaute sind nur einmal vorhanden. Ebenso die seltenen Buchstaben).	
Getta Letter	Winning Moves	Buchstabenleiste und Themenkarten. Zu einem Thema (z.B. Dinge, die scharf sind) sollen Wörter mit verschiedenen Anfangsbuchstaben genannt werden. Je mehr Wörter desto besser!	ab 8 (2-12P.)

Erweiterung des Wortschatzes

Die **Erweiterung des Wortschatzes** spielt im Spracherwerb eine zentrale Rolle. Mit dem Erwerb neuer Wörter erlernen Kinder auch Lautbilder und grammatische Regeln.

⇒ **Spiele zur Aktivierung und Erweiterung des Wortschatzes**

Memory oder Memo	div. Anbieter	Große Vielfalt an verschiedenen Themengebieten. Eignet sich hervorragend zur gezielten Erweiterung des Wortschatzes, wenn die Bilder vor Spielbeginn besprochen und auch Zusammenhänge erklärt werden.	Ab 3
Ich schenke dir...	Kallmeyer	Ein Ratespiel: Genau betrachten, präzise beschreiben und gezielt sprechen sind die Ziele dieses Spiels. "Ich schenke dir etwas, das ist rund." Ein Kind beschreibt eine Eigenschaft des Gegenstands, den es auf einer Bildkarte vor sich sieht. Die anderen müssen raten, welcher Gegenstand gemeint ist. "Die Kirsche?", "Der Fußball?" Dabei helfen die großen Vorlagetafeln, auf denen alle Gegenstände noch einmal abgebildet sind. (Eigenschaften, Akkusativ)	ab 4 (2-6 P)
Der-die-das	Westside	Wortkarten mit Artikel als Puzzleteile	ab 5-7 (1-4 P.)
Die Wörter	Clementoni	Tiere und Wörter des Grundwortschatzes in Form von Puzzlestücken mit Bild, Schreibung und Artikel	ab 4-6 (1-4 P.)
Viele Dinge – Ein (be)griffiges Kartenspiel	Adlung-Spiele	Wer denkt nach dem Aufdecken eines Buchstabens an Dinge, obwohl sie nicht auf der Bildkarte abgebildet sind? Wem fallen die meisten Dinge zu den Bildkarten ein und wer ist schnell genug? Auch Dinge, die nicht zu sehen sind, aber zu dem Thema einer Bildkarte passen, dürfen genannt werden. (Wortschatzaktivierung, Schnelligkeit, Schreibung). Variante ab 3J.: Suche	ab 8/3 (2-8 P.)

		Gegenstände auf den Bildern in einer bestimmten Farbe.	
Mein Quiz-O-Fant	Ravensburger	s.o.	ab 4 (1-4 P.)
Activity Kinder	Piatnik	Begriffe umschreiben, darstellen, zeichnen und erraten: Begriffe raten nach Zeichnung, Umschreibung oder pantomimischer Darstellung. (Wortschatzaktivierung in verschiedenen Kategorien. Auch in großer Gruppe spielbar.)	ab 3 (3-16 P.)

Förderung der Aufmerksamkeits- und Konzentrationsfähigkeit

Aufmerksamkeit und **Konzentration** sind wichtig, um Inhalte im Kurzzeitgedächtnis speichern zu können und um eben Gehörtes zu erfassen, zu verstehen und weiter zu verarbeiten. Notwendig ist dies für fast alle kommunikativen Vorgänge, z.B. fürs Merken von Wörtern, für das Verständnis von Fragen oder das Verarbeiten längerer Sätze => Förderung der Unterstützung von Konzentration und **selektiver Aufmerksamkeit** zur Informationsaufnahme aus der Umgebung.

=> **Spiele, die Aufmerksamkeit, Reaktionsfähigkeit und Sprache verbinden**

Ohren auf!	Amigo	Ein „akustisches Memory“ bei dem der aktive Spieler vernommene Geräusche mit bestimmten Kartenpositionen auf dem Spieltisch verbinden muss. Das erfordert gutes Zuhören, ein gutes Gedächtnis und natürlich ein paar Mitspieler, die ihre helle Freude daran haben werden, dem aktiven Spieler „Tick-Tack!“, „Blubb!“ oder „Bimm-Bamm!“ entgegenzurufen. Für richtige Antworten gibt es die Bildkarte, für falsche einen Minuspunkt.	ab 5 (2-6 P.)
Papperla-papp	HABA	6 Spielideen zur Förderung von Hören, Fühlen, Sprechen, 2 Spiele mit CD, Lied „Auf der Mauer, ...“ mit Tiergeräuschen und Präpositionen!	ab 3-6 (1-6 P.)
Snorta	Amigo	s.o.	s.o.
RatzFatz	HABA	Wird ein Gegenstand genannt, der auf dem Tisch liegt, schnell zupacken! Spielanregungen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden mit Geschichten oder Rätseln	ab 3 (1-6 P.)
Ratzolino	HABA	Die Fortsetzung der Spielidee von Ratz-Fatz. Immer, wenn eine der auf dem Tisch liegenden Figuren in der vorgelesenen Geschichte genannt wird, heißt es: Zugreifen und Punkte sammeln! 4 Lern-Spiel-Ideen mit Geschichten, Gedichten und Rätseln.	ab 3 (2-6 Kinder+ 1 Erw.)

Förderung des Hörverstehens (allgemeines Textverständnis und Detailverstehen)

Beim Hörverstehen ist die allgemeine Sinnerfassung wie auch das Detailverständnis zu fördern. Der Aufbau dieser Kompetenzen ist nicht selbstverständlich, er muss schrittweise erfolgen. Wesentliche Elemente hierzu sind der Aufbau des Wortschatzes, die Erweiterung der Hörmerkspanne, der Aufbau von Textkompetenz, das Wissen um Unterschiede verschiedener Textsorten (z.B. Märchen) u.a.m.

=> Frage-Antwort-Spiele

Wer ist es? (Verschiedene Versionen)	MB	Hat Deine Person einen Bart? – Frage-Antwort-Spiel, bei dem die Identität der Person auf der Karte des anderen zu erraten ist. Welche Merkmale hat ihr Gesicht? (Ältere Version etwas leichter, bei neuerer Version komplexere Gesichter, mehr Karten)	ab 6 (2 P.)
Frag doch mal	Schmidt	Maus, Ente und Elefant haben verschiedene Antworten auf die gestellte Frage. Wer eine Frage richtig beantwortet, darf ein Feld weiterziehen. Frage-Antwort, Weltwissen. Immer auf Verständnis achten!.	ab 6 (2-6 P.)
Think Kids Logik-Rätsel	Ravensburger	Wer clever kombiniert, findet die Lösung. Trainiert Leseverständnis, Logik und Konzentration. (mit Lösungsheft)	ab 8 1 P
Hedbanz für Kids	Noris	Stirnband mit Fragezeichen und Karten. Nur die anderen wissen, wer ich bin und helfen beim Raten (cf. Mystery)	ab 7 (2-6P.)

=> Spiele, die gezielte Aufmerksamkeit auf bestimmte Dinge verlangt

Die große Ratz-Fatz-Spielewelt	HABA	Maxi-Format mit 50 Spielfiguren aus Holz und einer Spiel-CD. Darauf sind Texte, ein Ratz-Fatz-Lied und die Spielanleitung zu hören. Im Spielbuch können die Kinder von über 30 Geschichten, Gedichten und Rätseln sowie verschiedenen Spielideen wählen.	3-12 (1-6 P.)
Der Sprechdachs	Huch & Friends	13 Sprach-, Erzähl- und Wortspiele zum spielerischen Einsatz von Sprache und Wortschatz. Mit Wimmelbildern und Bild-/Wortkärtchen. Fördert den Umgang mit Lauten, Wörtern Artikeln, Präpositionen Wahrnehmung, Konzentration und Gedächtnis. Mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, Anlauttabelle auch mit 2-Laut-Verbindungen! Mit und ohne Spielleiter spielbar	ab 5 (1-6 P.)

Verständnissicherung bei allen sprachlichen Aktivitäten

Das Verständnis des verwendeten sprachlichen Materials bei *allen* Aktivitäten (Lesetexte, Übungen, Gedächtnisübungen, Lieder, Gedichte etc.) wesentlich, damit Kinder am Geschehen in Unterricht und Freizeitbeschäftigung aktiv teilnehmen können.

Viele Kinder sind es gewohnt, dass sie nicht oder nicht alles verstehen, sie hören nicht mehr genau hin. Diese Gewohnheit des Nicht-Hinhörens und Nicht-Verstehens muss überwunden werden durch ein **verständliches Angebot von Sprache und Inhalten!** Hier gilt: Weniger ist oft mehr! Wiederholungen in nur leicht abgeänderter Form und der häufige Gebrauch der gleichen Begriffe sind empfehlenswert.

Zur Förderung von Hörverständnis, Wortschatz und Sprechfreude ist die **Auswahl** des Spielmaterials und eine gezielte **Vorbereitung** bzw. ein **gemeinsames Erarbeiten von Spielregeln und Begriffen** notwendig!

=> **Spiele zum schrittweisen Aufbau von Wortschatz** (s.o.) bzw. mit höheren Anforderungen bezüglich des **Sprachverständnisses**

Das Spielhaus	Ravensburger	Zu Beginn wird das Haus eingerichtet. Die Zimmerkarten können zu Beginn jedes Spiels neu zusammengestellt werden. Die bei 6 gezogene Ereigniskarte zeigt einen Gegenstand. Ist dieser gefunden, darf man in diesen Raum weiterrücken. Wer die Dachluke zuerst erreicht, hat gewonnen. (Wortschatz erarbeiten im Vorfeld ist hier sinnvoll)	ab 5 (2-4 P.)
Manimals	Adlung-Spiele	Welches Tier legt Eier? Wer hat 6 Beine? Ziel ist es, die meisten passenden Tierkarten zu schnappen.	ab 6 (2-6 J.)
Können Schweine fliegen?	Kosmos	Zu welchem Tier passt welches Merkmal (22 Merkmalskarten)? Alle überlegen gleichzeitig und legen ihre Chips auf die passenden Eigenschaften! Lösungsposter zur Selbstkontrolle. Erfordert gewisse Abstraktion zwischen Abbildung und Eigenschaft in der Natur.	ab 5 (2-4 P.)

=> **Spiele, die bereits in der Vorbereitung viele Sprechanlässe bieten**

Auf dem Lande. Vom Korn zum Brot	HABA	Woher kommen Lebensmittel wie Milch, Äpfel oder Eier? Und zu welchen anderen Lebensmitteln werden sie verarbeitet? Die selbst ausgesuchte Aufgabenkarte (Differenzierung!) zeigt, welche Speise zubereitet werden soll. Dann werden alle notwendigen Zutaten gesammelt. Auch Möglichkeit zum freien Spiel.	ab 4-10 (2-4 P.)
Lauras erste Übernachtung	Amigo	Nach einem Tag am Strand planen Laura und Sophie für die Nacht ein Mitternachtsfest. Doch als plötzlich der Strom ausfällt und beide im Dunklen sitzen, bekommt Laura es mit der Angst zu tun: Die Schatten sehen so gruselig	ab 5 (2-4 P.)

		aus... Zum Glück ist Lauras Stern schnell zur Stelle und hilft dabei: Sein Licht wird von den Spielern benutzt, um gemeinsam im Dunkeln das Haus zu erkunden und hinter all den gruselig aussehenden Schatten ganz alltägliche Dinge zu entdecken. Sind sie einmal benannt, muss man vor ihnen nun wirklich keine Angst mehr haben. (Vorbereitungsphase einplanen!)	
Wer ist Walli?	Kallmeyer	Die Tiere am Bahnhof haben verschiedene Namen und Eigenschaften. Aber welche? – Die Spielmöglichkeiten: Ein gesuchtes Tier durch die Zuordnung von bestimmten Eigenschaften auf Fragekarten herausfinden – Passende Wortkarten zu bestimmten Tieren sammeln – Passende Satzkarten zu bestimmten Tieren sammeln – Tiere im Fühlbeutel erfühlen – Tiere pantomimisch vormachen und erraten – Etwas zu einem Tier erzählen – Etwas zu einem Tier schreiben – Mit den Tieren rechnen u. v. m. (Wortschatz schrittweise erarbeiten)	ab 5 (2-6 P.)
Verdrehte Sprichwörter	Ravensburger	Sprichwörter und Lebensweisheiten, alte Überlieferung und kreative Neuschöpfungen mit roten Karten für Anfang und grüne für das Ende eines Sprichworts. (fördert Sprachverständnis, Kreativität und Sprachgefühl)	(3-6 P.)

Förderung der Sprechfreude und Steigerung der Sprachaktivität, Förderung der Erzählkompetenz

Will man Kinder ermutigen, die Zweitsprache zu gebrauchen, ist folgendes zu beachten:

- **Inhalt vor Form:** Das Kind darf einfach reden, die Form (Aussprache, Grammatik) ist egal.
- **Keine Korrektur oder Kritik:** Ermahnungen zur Korrektheit bremsen die Unbefangenheit und geben dem Kind ein Gefühl der Unzulänglichkeit und Minderwertigkeit.
- **Verbesserte Wiederholung (s.o.):** Die Wiederholung des Gesagten in der richtigen Form regt zum richtigen Gebrauch von Wörtern und Sprachmustern an, hat Vorbildwirkung, unterstützt das Abspeichern der richtigen Form, gibt neue Impulse für die weitere Kommunikation und fördert das spontane Weitersprechen. (vgl. auch Wendlandt 2006: 118)

⇒ Spiele, die zum Erzählen und Erfinden von Geschichten anregen

Der kleine Sprechdachs	Huch & Friends	Memo-Erzählspiel zur Förderung von Wahrnehmung, Konzentration, Gedächtnis und Erzählkompetenz. Der kleine Sprechdachs macht sich auf die Reise, um Geschichten zu sammeln. Wer kann sich merken, wo sich seine	ab 4 (2-5 P.)
-------------------------------	----------------	--	------------------

		Freunde versteckt haben bzw. wo die Dinge liegen und erinnert sich an viele aufregende Abenteuer? Wer die meisten Bildkärtchen gesammelt hat, weil er sich merken konnte, wer oder was sich neben den Geschichtentafeln versteckt hat, gewinnt das Spiel. (Auch freies Erzählen mit Hilfe der Bildkarten möglich.)	
Die Erbsenprinzessin	HABA	Fleißige Helferlein bereiten der Prinzessin ihr Bett. Geschicklichkeit ist gefragt, denn sie schläft auf einem wackeligen Bettenturm. Auch kooperativ zu spielen. Mit Märchentext „Prinzessin auf der Erbse“. Aufbereitung der Geschichte und weitere Aktivitäten (z.B. Nachspielen mit Figuren) müssen leider selbst gesucht werden, ansonsten wenig Einsatz von Sprache.	ab 3-12 (2-4 P.)
Think. Memo-Krimi	Ravensburger	Detektivgeschichten ausdenken, nacherzählen, einen Chip gewinnen und dann weitererzählen. Gewonnen hat, wer die meisten Chips hat. (Kreativität, Erzählkompetenz, Konzentration, Merkfähigkeit).	ab 8 (2-4 P.)

Sprachliches Rückzugsverhalten, das sich in Sprechscheu, Kommunikationsabwehr u.ä. zeigt, ist häufig mit Unruhe und stärkerer motorischer Aktivität oder Aggressivität verbunden. Aktivitäten, die mit Bewegung verbunden sind, helfen dem Kind im Ausgleich.

=> **Spiele**, die **Möglichkeit zu Bewegung** (auch ohne Sprache) geben (s. auch „Eisbrecher“)

You Robot	Repos	Ohne zu sprechen sollen die Mitspieler die richtige Körperhaltung einnehmen. Als Hilfedienen Karten, die Körperteile und Richtungspfeile zeigen. Zur Einbeziehung von Sprache kann ein 3. Kind als KommentatorIn die Bewegungen sprachlich beschreiben und sozusagen übersetzen.	ab 6
Oups, das kannst du auch!	Adlung-Spiele	Was macht OUPS denn da? Er macht merkwürdige Figuren und Formen, z. B. eine liegende Acht oder überkreuzte Beine und Hände. Wer kann die Bewegungen nachmachen? Wichtig für die Grobmotorik, Übungen aktivieren beide Gehirnhälften und fördern die Konzentration.	ab 4 (Variante ab 2 J.). (ab 2 P.)
Gesagt-gegan	HABA	Sp A diktiert Sp B, wie eine bestimmte Figur zu zeichnen ist (Richtungsangaben)	Ab 7 (2-6 P.)

=> Spiele, in denen **nicht-sprachliche Elemente im Vordergrund** stehen (Geschicklichkeit, Reaktion etc.)

Tier auf Tier	HABA	Die Tiere möchten ihr Kunststück zeigen: die große Pyramide! Wer hilft ihnen und kann den Pinguin auf das Krokodil stellen, das Schaf auf den Pinguin, die Schlange auf das Schaf und so weiter, ohne dass die Pyramide einstürzt? Spielbar als Solospiel oder mit bis zu 4 Spielern, kooperativ oder im Wettbewerb. Dieses Geschicklichkeitsspiel fördert die Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik und dreidimensionales Denken. Und nebenbei dürfen alle über die Namen der fast 30 Tiere rätseln.	ab 3 (2-4 P.)
Mal mal	Adlung-Spiele	Mit dem Finger malt man dem Nachbarn eine Figur auf den Rücken, die dieser dann erraten muss.	ab 4 (3-6 J.)
Planet der Sinne	Haba	Spielesammlung zur ganzheitlichen Wahrnehmungsförderung: Sinnius, der Sinnesforscher, begleitet die Kinder bei individuell auswahl- und erweiterbaren Aktionen rund ums Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten und Bewegen lernen sie dort ihre Sinne besser kennen und ihre Wahrnehmungen zu versprachlichen.	

Diese kommentierte Spielereihe wurde zusammengestellt von:

Mag.^a Nadja Kerschhofer-Puhalo,

*Linguistin, Trainerin für Deutsch als Fremdsprache/Zweitsprache,
Fortbildungen zu Spracherwerb, Linguistik, Unterrichtsgestaltung*

Kontakt: nadja.kerschhofer@gmx.at

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II

1080 Wien

Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 2, 5, 33, Bus 13A

Tel: +43-1-4000-83424

spielebox@wienXtra.at

www.spielebox.at

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr 13:00-18:30; Di, Do 10:00-12:00 und Sa (Okt.–März) 10:00-14:00