

Spiel mit der Sprache

Diese kommentierte Spielaliste wurde zusammengestellt von Mag^a Agnes Sykora

„Die Grenzen meiner Sprache sind die Grenzen meiner Welt.“ (Ludwig Wittgenstein)

Mit einander zu sprechen hat viele unterschiedliche Funktionen. So dient die Sprache dazu, eigene Bedürfnisse zu formulieren, andere Meinungen anzuhören, die eigene in Worte zu fassen, Informationen weiterzugeben und abzuspeichern und zu vielem mehr. Es ist ein enormer Lernprozess, der sich in den ersten Lebensjahren vollzieht, in denen das Kind die Sprache erwirbt und für sich nutzbar macht. Und jede neue Generation fügt der Sprache neue Facetten, neue Begriffe, neue Klänge hinzu, die wiederum in den Sprachgebrauch jedes Individuums Eingang finden und dessen Sprache verändern. Sprache ist Teil unserer Identität. So zeigt unsere Muttersprache, woher wir kommen, welcher Gesellschaft wir angehören und später, welcher Berufsgruppe wir angehören, durch die Sprachspezifika, die wir im Laufe unserer Berufsausbildung dazu erwerben. Aber gehen wir noch einen Schritt zurück. Das Lernen in der Schule ist zu einem Großteil davon bestimmt, mit einander kommunizieren zu können. Informationen werden über Sprache vermittelt und auch für das Knüpfen von Freundschaften ist Sprache, sicherlich nicht ausschließlich, aber doch, wichtig.

Sprache verwenden zu können ist zum einen Teil natürlich davon abhängig, ob ein Kind die physischen Voraussetzungen dafür mitbringt, zum anderen aber auch davon, ob es von seiner Umwelt gefördert und gefordert wird, zu sprechen. Ohne Sprechansätze ist man sprachlos, in der Sprachlosigkeit lässt sich aber Sprache auch nicht üben.

Die in dieser Spielaliste vorgestellten Spiele sollen unterschiedliche Varianten anbieten, wie die Umwelt des Kindes diesem geeignete Sprechansätze bieten kann, in denen die Verwendung von Sprache, ihre Bedeutung und ihre Spielmöglichkeiten zum Vorschein gebracht werden.

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

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
A bis Z	Amigo Spiele	Ab 2	Wenn die SpielerInnen die einzelnen Motive richtig ihren Anfangsbuchstaben zuordnen, können sie mit ein wenig Kartenglück nur gewinnen. Mit 2 Extra-Varianten für geübte SpielerInnen.	<ul style="list-style-type: none"> • Anlautidentifizierung • erstes Lesen • Kennenlernen des Alphabets • Auditive Aufmerksamkeit
Activity Kinder	Piatnik	3-16	Der Klassiker für die Kleinen: Begriffe erklären, zeichnen oder pantomimisch darstellen – mit Aufgaben für Kinder ab 3 Jahren und verkürzten Spielmöglichkeiten.	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativität • Wortschatz • Raten • Reaktion • Sprechanlässe
Alle meine Farben	Amigo Spiele	2-4	Der Waschbär möchte die farblosen Gegenstände anmalen – aber eine Farbe darf nicht zu oft vorkommen. Deshalb dürfen die Gegenstände pro Reihe und pro Spalte niemals die gleiche Farbe haben. Durch kleine Ergänzungen bieten sich hier Sprechanlässe zur Benennung von Gegenständen und Farben.	<ul style="list-style-type: none"> • Farbunterscheidung • Sprechanlässe • Anweisungsverständnis
Der Sprechdachs	Huch & Friends	1-6	Eine bunte Sammlung unterschiedlichster Sprechanregungen beinhaltet insgesamt 13 Spielideen zu Wimmelbildern, Bild- und Wortkärtchen, die auch unterschiedliche Schwierigkeitsstufen ermöglichen.	<ul style="list-style-type: none"> • Wortschatz • Sprechanlässe • Geschichten erfinden

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Der kleine Sprechdachs	Huch & Friends	2-5	Der kleine Sprechdachs konzentriert sich auf das Geschichten Erzählen. Zu Bildern aus unterschiedlichen Handlungsfeldern werden Bildkärtchen gelegt, die in eine gemeinsame Geschichte eingefügt werden sollen. Diese Geschichten müssen aber auch erinnert und dann verändert oder fortgesetzt werden, indem neue Kärtchen an die Stelle der alten gelegt werden. Zum einen geht es also um das Reproduzieren der Geschichten und zum anderen um das kreative Erzählen.	<ul style="list-style-type: none"> • Auditives Gedächtnis • Auditive Aufmerksamkeit • Kreativität • Wortschatz • Geschichten erfinden • Sprechanlässe
Der reimende Sprechdachs	Huch & Friends	2-6	Diesmal lädt der Sprechdachs ein zum fröhlichen Reime erfinden. Die Bildpaare – Kröte und Flöte oder Zwerg und Berg – werden in 5 verschiedenen Spielvarianten zu Reimen, Reimsprüchen und Geschichten zusammengeführt.	<ul style="list-style-type: none"> • Lautdifferenzierung • Auditive Aufmerksamkeit • Reime finden • Geschichten erfinden • Kreativität • Sprechanlässe
Der Plumpsack geht um	Amigo Spiele	2-5	Wie in dem alten Kinderspiel geht der Plumpsack von einem zum andern. Dort, wo er stehen bleibt, muss herausgefunden werden, welcher Gegenstand sich an dieser Stelle verbirgt. Aber die gefundenen Gegenstände werden immer wieder durch neue Gegenstände ersetzt und der Plumpsack läuft ständig woanders hin...	<ul style="list-style-type: none"> • Auditives Gedächtnis • Benennung von Gegenständen • Auditive Aufmerksamkeit

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Die freche Sprechhexe	Ravensburger	2-4	Je nach Spielvariante werden Reim- oder Minimalpaare gesucht und gemeinsam in den Hexentopf gezaubert – nicht ohne den passenden Hexenspruch, um den Hexentrank fertig brauen zu können. Das Spiel zeichnet sich vor allem durch eine besonders kindgerechte, schöne Gestaltung aus.	<ul style="list-style-type: none"> • Reime finden • Laute unterscheiden • Auditive Differenzierung • Kreativität
Die Sprache des Manitu	Drei Magier Spiele	2-6	Der Häuptling liest seinen IndianerInnen eine Silbe vor. Diese wird von dem/der ersten SpielerIn wiederholt. Eine weitere Silbe kommt dazu, beide Silben werden von dem/der zweiten SpielerIn wiederholt. So geht es weiter, bis immer längere Silbenschlangen und dabei höchst komische Worte entstehen. „Ich packe meinen Koffer“ auf indianisch...	<ul style="list-style-type: none"> • Auditives Gedächtnis • Lesen • Konzentration
Die Story vom Pferd	Ravensburger	2-4	Gemeinsam werden durch Begriffskärtchen vier verschiedene Geschichten erzählt, die nicht nur weitergesponnen, sondern jedes Mal auch nacherzählt werden müssen. Dabei entstehen nicht nur spannende, sondern oft auch skurrile, lustige oder traurige Geschichten.	<ul style="list-style-type: none"> • Gedächtnis • Kreativität • Sprache • Konzentration
E wie Elefant	Ravensburger	1-4	Zu jedem Bild wie der passende Anfangsbuchstabe gesucht. Durch die Puzzleform ist Selbstkontrolle und damit auch schon Spielen für ganz Kleine möglich.	<ul style="list-style-type: none"> • Anlautidentifizierung • erstes Lesen • Kennenlernen des Alphabets • Auditive Aufmerksamkeit

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Es war einmal	Amigo	2-10	Alle SpielerInnen begeben sich auf eine Reise in die Welt der Märchen. Gemeinsam wird mit den schön gestalteten Karten ein Märchen erfunden. Wer das Märchen zu Ende erzählen und alle seine Karten dabei anlegen kann ist der/die Märchenkönigl. Und dann geht es auf zur nächsten Runde.	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichten erfinden • Auditive Aufmerksamkeit • Kreativität • Sprechanelle
Hoppla Hopp	Amigo Spiele	2-6	Der Hase hüpft über verschiedene Gegenstände. Das ratende Kind bemüht sich, die Gegenstände in der Reihenfolge zu behalten und so in der vorgegebenen Zeit so viele Gegenstände wie möglich zu benennen. Aber Vorsicht! Der Hase hüpft immer schneller und schneller!	<ul style="list-style-type: none"> • Gedächtnis • Wort-Bild-Zuordnung • Konzentration
Ich schenke dir...!	Kallmeyer	2-10	Ein Gegenstand wird beschrieben und die anderen SpielerInnen versuchen so schnell wie möglich zu erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Es kommen immer mehr Hinweise, bis das Geschenk seinen Besitzer findet. „Ich schenke dir etwas, das ist rund.“ Den Fußball, die Kirsche oder doch den Wecker?	<ul style="list-style-type: none"> • Auditive Aufmerksamkeit • Eigenschaften zu Gegenständen finden • Sprechanelle
Junior Tabu	Hasbro	2-10	Wieder ein Klassiker in der Kinderversion. Ein Begriff muss beschrieben werden, aber bestimmte Worte dürfen dabei nicht verwendet werden, denn diese Worte sind „Tabu“.	<ul style="list-style-type: none"> • Auditive Aufmerksamkeit • Konzentration • Begriffsbeschreibungen • Wortschatz • Sprechanelle
Lesehexe	Haba	1-6	Eine bunte Sammlung lustiger, fordernder, schön gestalteter Spiele zum ersten Lesen Lernen, mit guten Selbstkontrollmöglichkeiten.	<ul style="list-style-type: none"> • Erstes Lesen • Buchstabenerkennung

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Obstgarten	Haba	Ab 2	Das Obst muss geerntet werden, bevor der Rabe fertig gelegt wurde und dann das Obst selbst fressen kann. Ein schönes Lege- und Würfelspiel, mit liebevoll gestaltetem Spielmaterial, schon für die ganz Kleinen geeignet.	<ul style="list-style-type: none"> • Benennen von Gegenständen • Sprechansätze
Papperlapapp	Goldsieber	2-10	Kärtchen mit unterschiedlichen Begriffen werden auf dem Tisch ausgelegt. Nun muss jederR SpielerIn versuchen, mit diesen und den eigenen Kärtchen zusammengesetzte Hauptwörter zu bilden. Der Kreativität wird freien Lauf gelassen – und solange man im Anschluss argumentieren kann, was eine Kraftbar und was ein Frauenball ist, wird jedes Wort akzeptiert.	<ul style="list-style-type: none"> • Wortschatz • Kreativität • Lesen • Reaktion
Papperlapapp	Haba	1-6	Eine Sammlung schöner Spielideen, mit einer Geräusche-CD zum Zuordnen der Geräusche zu Bildkärtchen.	<ul style="list-style-type: none"> • Wortschatz • Sprechansätze
Rätsel in der Leseburg	Ravensburger	1-4	Wer kann als erstes in die Burg gelangen? Dafür müssen erst die Tore passiert werden, die immer ein Rätsel stellen, dessen Lösung die SpielerInnen einen Schritt weiter bringt. Als Belohnung locken die Juwelen der Burg.	<ul style="list-style-type: none"> • Lesen • Rätseln • Kreativität • Sprechansätze
Ratz Fatz	Haba	1-6	Eine Geschichte wird vorgelesen – aber dabei muss gut aufgepasst werden, denn wird einer der Gegenstände genannt, die am Tisch liegen, dann muss schnell zugefasst werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Auditive Aufmerksamkeit • Reaktion

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Schloss Silbenstein	Ravensburger	2-4	Das Schloss wird bewacht, von Riesen, Drachen und Zwergen. Und nur, wer richtig an das Schlosstor klopft, kommt weiter. Denn es müssen Begriffe zu vorgegebenen Themen gefunden werden, die eine bestimmte Silbenanzahl besitzen. Und dann müssen auch noch die Stiegen erklimmen werden – mit Begriffen mit möglichst vielen Silben. Da führt die „Königspopoblagefläche“ schneller zum Sieg als der „Thron“...	<ul style="list-style-type: none"> • Silbentrennung • Wortdurchgliederung • Konzentration • Wortschatz
Schnapp – Land – Fluss	Amigo Spiele	2-10	Wer weiß eine Stadt mit U? Wer weiß einen Beruf mit Z? Wer am schnellsten Begriffe zu vorgegebenen Themenbereichen mit bestimmten Buchstaben findet, schnappt sich die Karte.	<ul style="list-style-type: none"> • Begriffe finden • Kreativität • Reaktion • Anfangslaute erkennen
Solche Strolche	Amigo Spiele	2-8	Bauer Herrmann zählt jeden Abend, ob noch alle Tiere da sind. Aber immer eines fehlt. Welches ist es? Wer kann Bauer Herrmann helfen, es zu finden?	<ul style="list-style-type: none"> • Begriffe • Beobachten • Aufmerksamkeit • Sprechanlässe
Team Work	Schmidt Spiele	2-16	Im Team müssen Begriffe umschrieben werden – aber jedeR darf immer nur ein Wort sagen. So entstehen ganze Sätze, die manchmal auch in einem Kauderwelsch enden. Dieses Spiel ist auf Englisch und auf Deutsch spielbar.	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativität • Begriffe umschreiben • Reaktion • Auditive Aufmerksamkeit • Grammatik

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Think - Memokrimi	Ravensburger	2-4	Ein Begriff nach dem anderen wird zu einer Kriminalgeschichte zusammengefügt. Aber gute Detektive müssen sich auch merken, was bisher geschehen ist und zuerst die Geschichte nacherzählen, bevor weitererzählt werden kann.	<ul style="list-style-type: none"> • Gedächtnis • Auditive Aufmerksamkeit • Lesen • Sprechanlässe • Geschichten erfinden
Tick Tack Bumm Junior	Piatnik	2-10	Unnachgiebig tickt die Bombe, während sie von einer Hand zur anderen wandert. Aber nur, wenn ein Begriff zu einem vorgegebenen Themengebiet genannt wird, der bisher noch keinem eingefallen ist, nur dann darf die Bombe auch weitergegeben werden. Und wenn sie explodiert muss die Themenkarte behalten werden. So werden immer mehr Begriffe gesammelt - „Rund ums Baby“, „Im Restaurant“ oder „In der Schule“.	<ul style="list-style-type: none"> • Wortschatz • Sprechanlässe • Gedächtnis • Auditive Aufmerksamkeit
Tiere füttern	Ravensburger	1-4	Wildschwein, Pferd oder Reh – alle Tiere brauchen ihr richtiges Futter und suchen ihren Lebensraum. In unterschiedlichen Varianten werden die Tiere gefüttert. Das Spiel bietet zahlreiche Anlässe, um über die Tiere, ihre Lebensräume und ihre Fressvorlieben zu reden.	<ul style="list-style-type: none"> • Sprechanlässe
Wer ist es?	Hasbro	2	Durch geschicktes Fragen muss herausgefunden werden, wer die geheimnisvolle Person des Gegenübers ist. Immer mehr Hinweise ermöglichen, dass immer mehr Personen von der Liste der Verdächtigen verschwinden, bis nur noch eine Person übrig ist. Die SpielerInnen fragen abwechselnd und versuchen dabei, ihre Fragen so geschickt zu formulieren, dass sie das Geheimnis schneller entdecken, als der/die GegnerIn.	<ul style="list-style-type: none"> • Fragen finden • Logisches Denken

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Wer ist Walli?	Kallmeyer	2-4	Bei diesem Spiel handelt es sich um eine kunterbunte Sammlung von Spielen rund um verschiedene Tiere, die als Holzfiguren dem Spiel beiliegen. So führen immer mehr Hinweise dazu, welches Tier welchen Namen hat und welches Tier mit welchem Tier speizieren geht. Langer Spielspaß ist durch verschiedene Varianten garantiert.	<ul style="list-style-type: none"> • Logisches Kombinieren • Sprachverständnis • Erstes Lesen • Sprechanlässe
Wer war´s?	Ravensburger	2-4	EineR der DorfbewohnerInnen hat etwas gestohlen – aber wer war es? Die Tiere haben den Vorfall beobachtet, aber nur wenn sie das richtige Futter bekommen geben sie einen Hinweis auf den/die wahre TäterIn. Aber es heißt auch schnell sein – denn die Uhr läuft und der/die Diebln muss rechtzeitig ausgeforscht sein.	<ul style="list-style-type: none"> • Gedächtnis • Sprechanlässe

Diese kommentierte Spieliste wurde zusammengestellt von:

Mag^a Agnes Sykora,
 Institut für Bildungsbegleitung
 Kontakt: www.bildungsbegleitung.at

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II
 1080 Wien
 Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 5, 33, 2, 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