

Ilwa Immerfroh

Spielerisch Deutsch lernen für Kinder



Basisübungen für Kinder mit
geringen Deutschkenntnissen

Basisübungen

für Kinder mit geringen Deutschkenntnissen

Das Programm ILWA-Immerfroh eignet sich auch für die Förderung von Kindern mit sehr geringen Deutschkenntnissen. Vorab ist es sinnvoll, den Wortschatz gut einzuführen und regelmäßig zu wiederholen. Auf den folgenden Seiten finden Sie dazu Angebote und weiterführende Ideen. Die angeführten Dialoge stellen Beispiele dar und können beliebig abgewandelt werden.

Wörtersuche

Vorbereitung:

- Legen Sie ein Szenenbild auf den Tisch.
- Mischen Sie die entsprechenden Bildkarten und legen Sie diese verdeckt um das Szenenbild herum.

Spielablauf:

Die Kinder sitzen im Kreis um das Szenenbild. Nacheinander decken sie die Bildkarten auf.

P: *Welche Karte hast du gezogen?*

K: *Den Frosch!*

P: *Kannst du den Frosch entdecken? Wo ist der Frosch?*

Anschließend sucht das Kind die Abbildung im Szenenbild und das nächste Kind ist dran.

Welche Karte habe ich?

Vorbereitung:

- Kopieren Sie die Bildkarten.
- Die Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte liegen offen die Bildkarten.
- Jedes Kind bekommt eine der kopierten Bildkarten und hält sie verdeckt.

Spielablauf:

Beginnen Sie reihum. Ein Kind beschreibt seine Bildkarte, ohne diese zu zeigen. Die anderen Kinder raten, um welche Bildkarte es sich handelt und zeigen so schnell wie möglich auf die richtige Bildkarte.

Die Runde geht weiter, bis alle Kinder ihre Bildkarten beschrieben haben.

K: *Es ist grün und kann hüpfen! Es quakt!*

Wortschatz-Roulette

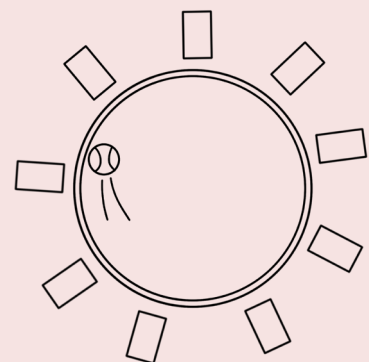
Vorbereitung:

- Legen Sie einen Reifen auf den Boden und legen Sie einen Ball/eine Kugel in den Reifen.
- Verteilen Sie die Bildkarten verdeckt um den Reifen. Bei jeder Bildkarte sitzt ein Kind.

Spielablauf:

Die Kinder sitzen um den Reifen herum. Wie beim klassischen Roulette stößt nach der Reihe ein Kind den Ball an. Der Ball bleibt bei einer Bildkarte liegen. Das Kind, bei dem der Ball liegen bleibt, darf die Bildkarte umdrehen und eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Bewegung: Das Kind stellt die Bildkarte mit einer passenden Bewegung dar.
- Geräusch: Das Kind macht ein Geräusch zur Bildkarte.
- Beschreibung: Das Kind beschreibt die Bildkarte.
- Szenenbild: Das Kind sucht die Bildkarte am Szenenbild.
- Geschichte: Das Kind erzählt eine kurze Geschichte, die zur Bildkarte passt.



Fang die Karte!

Vorbereitung:

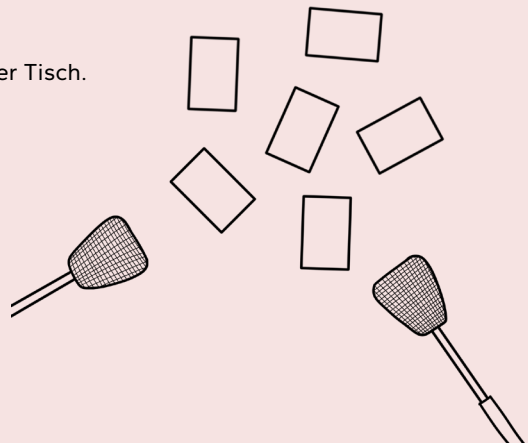
- Legen Sie die Bildkarten aufgedeckt und verteilt auf den Boden oder Tisch.
- Jedes Kind bekommt eine Fliegenklatsche.

Spielablauf:

Die pädagogische Fachkraft sucht sich eine Bildkarte aus.

P: „Sssssss, die Fliege sucht ein Wort! Wer findet _____ sofort?“

Die Kinder klatschen mit der Fliegenklatsche auf die richtige Bildkarte. Das schnellste Kind darf die Karte behalten.



Bewegungsspiel

Vorbereitung:

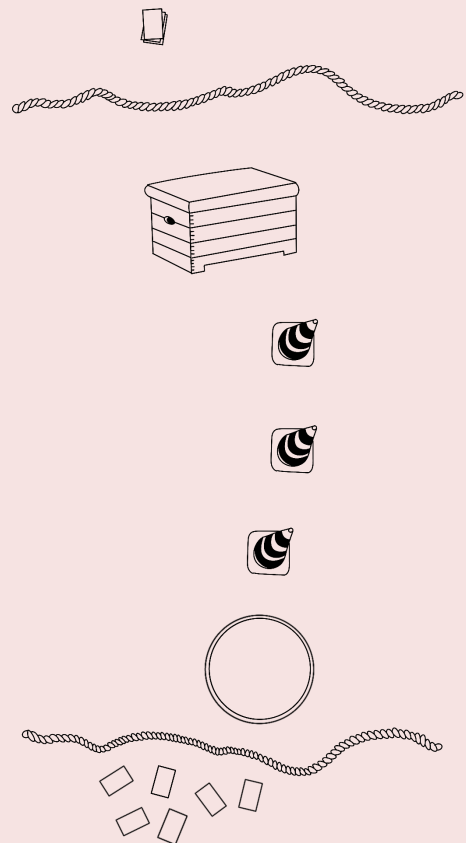
- Kopieren Sie die Bildkarten.
- Markieren Sie im Bewegungsraum mit zwei Seilen den Startpunkt und Endpunkt einer Strecke.
- Innerhalb dieser Strecke bauen Sie mit Objekten einen Parcours auf.
- Am Startpunkt liegen die Bildkarten offen, verteilt am Boden.
- Am Endpunkt liegen die gleichen Karten verdeckt auf einem Stapel.

Spielablauf:

Die Kinder stehen hintereinander am Startpunkt. Das erste Kind läuft über den Parcours und deckt die erste Karte vom Stapel auf. Es ruft dann dem nächsten Kind am Startpunkt zu, welches Bild es sieht (z. B. Ich brauche den Frosch!).

Das nächste Kind sucht nun die richtige Karte am Boden und läuft durch den Parcours. Dann vergleichen beide, ob es sich um die richtige Bildkarte handelt, und legen die Karten neben dem Stapel ab. (Hat das Kind das falsche Bild gebracht, muss es nochmal zurück durch den Parcours und die richtige Karte holen). Dann dreht das Kind, das gerade den Parcours durchlaufen hat, die nächste Karte um und ruft dem nächsten Kind an der Startlinie zu, welche Karte es braucht.

So geht es weiter, bis alle Karten aufgedeckt wurden und keine Karten und Kinder sich am Parcoursanfang befinden.



Bi Ba Bu

Vorbereitung:

- Kopieren Sie die Bildkarten.
- Die Kinder sitzen im Kreis und die Bildkarten liegen verdeckt auf einem Stapel in der Kreismitte.
- Verteilen Sie das zweite Set Bildkarten an die Kinder im Kreis, die diese verdeckt vor sich ablegen.

Spielablauf:

Ein Kind beginnt und deckt eine Karte vom Stapel in der Mitte auf. Es benennt die aufgedeckte Karte. Dann geht es von Kind zu Kind und sagt:

K1: *Bi, Ba, Bu, den/die/das _____ hast du!*

Das ausgewählte Kind dreht die Karte vor sich um und antwortet entsprechend:

K2: *Nein, ich habe _____!*

Oder

K2: *Ja, ich habe _____!*

Wenn es die richtige Karte gefunden hat, setzt sich K1 wieder auf den Platz im Kreis und K2 deckt die nächste Karte vom Stapel in der Kreismitte auf. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten in der Kreismitte weg sind.

Laufspiel

Vorbereitung:

- Legen Sie die Bildkarten verteilt an ein Ende des Bewegungsraumes.
- Markieren Sie auf der gegenüberliegenden Seite einen Startpunkt.

Spielablauf:

Auf das Startsignal laufen jeweils zwei Kinder vom Startpunkt zu den Bildkarten, um die ausgerufene Bildkarte zu suchen und sie zum Start zurückzubringen. Das schnellere Kind darf die Karte behalten.

P: Achtung – fertig – FROSCH!

Würfelspiel

Vorbereitung:

- Legen Sie Bildkarten aneinandergereiht auf den Boden.
- Stellen Sie einen Würfel bereit.

Spielablauf:

Das erste Kind würfelt und geht die Anzahl der Augen von Karte zu Karte. Wenn das Kind die Karte benennen kann, gewinnt es die Karte. Sie können die gewonnenen Karten durch eine Neue ersetzen oder das Spiel beenden, sobald alle Karten vom Tisch sind.

Die verschwundene Karte

Vorbereitung:

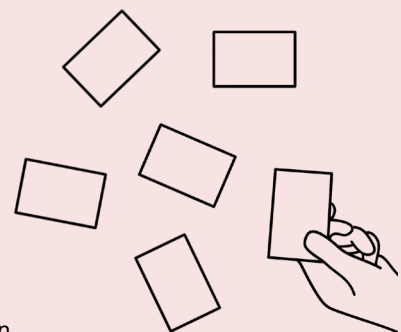
- Legen Sie z. B. fünf Karten offen in die Kreismitte.

Spielablauf:

Die Kinder dürfen sich die Karten ansehen. Ein Kind verlässt den Raum. Eine Karte wird von einem Kind im Kreis entfernt. Das Kind wird mit folgendem Spruch wieder in den Raum gerufen:

_____ (Name des Kindes) *komm' herein, was wird wohl verschwunden sein?*

Wenn das Kind die verschwundene Karte erraten hat, darf es das Kind bestimmen, welches als nächstes den Raum verlässt.



Puzzle

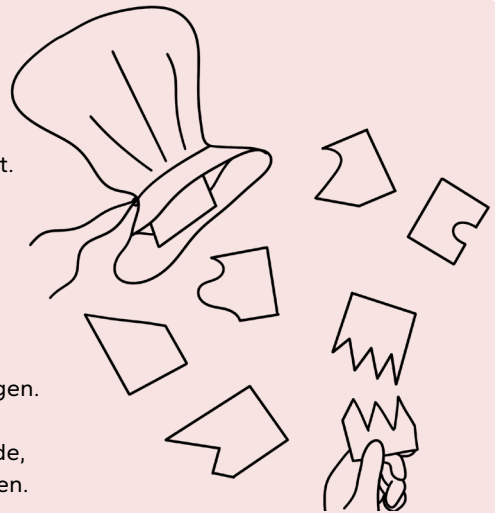
Vorbereitung:

- Kopieren Sie die Bildkarten und schneiden Sie diese in zwei Teile, sodass man auf beiden Teilen erkennen kann, was darauf abgebildet ist.
- Die Kinder sitzen im Kreis.
- Legen Sie die eine Hälfte der Teile vor den Kindern in die Kreismitte, die andere Hälfte legen Sie in ein Säckchen.

Spielablauf:

Die Kinder ziehen reihum jeweils ein Puzzleteil aus dem Säckchen. Das Kind sucht den anderen Teil in der Kreismitte und darf ihn dann anlegen.

Das Kind benennt, was auf der Bildkarte zu sehen ist. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Bildkarten vollständig zusammengebaut in der Kreismitte liegen.



Wer findet alle 3?

Vorbereitung:

- Kopieren Sie die Bildkarten.
- Jeweils zwei Kinder sitzen sich gegenüber
- Stellen Sie zwischen den Kindern eine Trennwand auf, die die Sicht verdeckt.

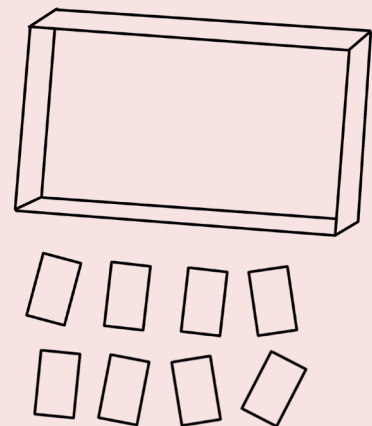
Spielablauf:

K1 sucht sich aus z. B. acht Bildkarten drei aus und legt diese aufgedeckt vor sich ab. K2 hat vor sich alle acht Karten aufgedeckt liegen.

K2 fragt: *Hast du einen Frosch?*

K1 antwortet: *Nein, ich habe keinen Frosch!*

K2 dreht die gefragte Karte vor sich um und fragt weiter, bis es eine Karte gefunden hat, die K1 vor sich liegen hat. Wenn K2 eine Karte nennt, die vor K1 liegt, bekommt es die Karte. Das Spiel endet, wenn K2 alle drei Karten erraten hat.



Weitere einfache Angebote zur Wortschatzerarbeitung, die sich ganz einfach ohne viel Zeit- und Materialaufwand umsetzen lassen:

- Lassen Sie die Wörter auf den Bildkarten pantomimisch darstellen und erraten.
- Beschreiben Sie eine Karte und lassen Sie die Kinder raten, um welche es sich handelt.
- Verstecken Sie Bildkarten im Raum und lassen Sie jeweils eine Karte suchen.
- Lassen Sie ein Kind eine Karte ziehen und zeichnen. Die anderen Kinder raten.
- Legen Sie die Bildkarten der Reihe nach auf und erfinden Sie gemeinsam eine Geschichte dazu.
- Spielen Sie „Ich packe meinen Koffer ...“ passend zum Bildkartenthema, z. B. „Wir gehen in den Zirkus und sehen dort ...“.
- Springen, klatschen, stampfen Sie gemeinsam mit den Kindern die Silben des Wortes auf der Bildkarte.
- Halten Sie eine Bildkarte hoch. Wer das Wort am schnellsten ruft, bekommt die Karte.
- Nennen Sie einen Anlaut und lassen Sie die Kinder die richtige(n) Bildkarte(n) dazu finden.