

# Flashcard reading

1

- Konzentration/  
Wahrnehmung
- Wortschatzwiederholung
- Chorisches Sprechen

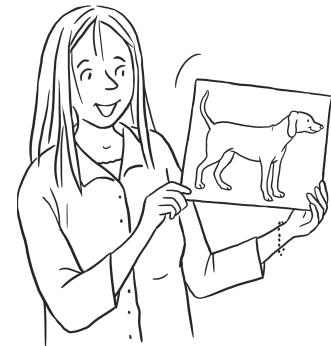
Redemittel:  
Einzelwörter

Material:  
ca. 10 – 15 Flashcards nach  
Wahl (Bilder und/oder Wörter)

Die Lehrkraft steht vor der Klasse. Alle Kinder sollten die Karten, die von ihr in schneller Folge in die Höhe gehalten werden, gut sehen können. Sobald die Kinder das Motiv erkennen bzw. das Wort (wiedererkennend) lesen, sprechen sie das Wort aus. Es wird im Chor gesprochen, was insbesondere lernschwächeren Kindern die Teilnahme erleichtert, denn sie können mitsprechen.

Es ist förderlich, wenn die Kinder bei dieser Aufgabe stehen.

**Hinweis:** Bei dieser Form des *Flashcard reading* ist es nicht wichtig, dass die Karten „ordentlich“ gehalten werden. Wichtig ist eine sehr schnelle Folge. Dafür dürfen die Karten auch seitwärts oder auf dem Kopf stehend in die Höhe gehalten werden. Es geht um „Erkenntnisblitze“, nicht um ein genaues Bestimmen oder Lesen. Je schneller die Karten in die Höhe gehalten werden, umso mehr Spaß macht das Spiel. Der Kartensatz kann auch mehrfach durchlaufen werden.



© PERSIN Verlag

# Pointer

2

- Wahrnehmung
- Hörverstehen
- Wortschatzwiederholung

Redemittel:  
*Point to ...*  
*Where is ... ?*  
Einzelwörter

Material:  
ca. 10 Flashcards nach Wahl  
(Bilder und/oder Wörter)

An einer Tafel (ggf. auch digital) oder in der Mitte eines Stuhlkreises werden Flashcards vorgestellt. Je nach Leistungsstärke der Klasse kann es hilfreich sein, die Karten einzeln zu benennen, während sie nacheinander ausgebreitet werden. Dabei benennt die ganze Gruppe gemeinsam mit der Lehrkraft das Wort, das auf der Karte als Bild zu sehen oder als Wort zu lesen ist.

Anschließend fordert die Lehrkraft die Klasse auf, auf einzelne Motive/Wörter zu zeigen (*Point to ...*) oder fragt, wo sich ein Motiv/Wort befindet (*Where is ... ?*). Alle Kinder zeigen mit dem ausgestreckten Arm gleichzeitig auf das Wort. Es muss an dieser Stelle nicht gesprochen werden.

**Spielvarianten:** Einzelne Kinder übernehmen die Rolle des Spielleiters oder es wird in Form einer Kette gespielt, d. h., der Spielleiter fordert ein Kind auf, auf eine Karte zu zeigen, das wiederum fordert ein anderes Kind auf usw.

© PERSIN Verlag

# Pictionary

9

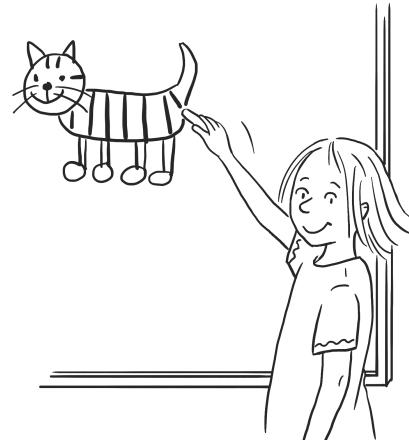
- Wahrnehmung
- Wortschatzwiederholung

Redemittel:  
Einzelwörter  
*What is it?*

Material:  
Bild- oder Wortkarten  
(Flashcards)  
Tafel

Einem Kind wird eine Bild- oder Wortkarte gezeigt.  
Anschließend zeichnet es den Begriff an die Tafel.  
Wer die Lösung am schnellsten errät, darf das nächste  
Wort zeichnen.

Dieses Spiel eignet sich auch als Wettbewerbsspiel  
zwischen zwei Gruppen.



© PERSSEN Verlag

# What's missing?

10

- Konzentration
- Gedächtnisschulung
- Wortschatzwiederholung

Redemittel:  
Einzelwörter  
*What's missing?*

Material:  
Flashcards  
Tafel oder Whiteboard

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein klassisches Kim-Spiel:  
Die Lehrkraft zeigt mehrere Bildmotive an der Tafel. Es bietet sich an, diese an eine Tafel-  
hälfte zu heften, die zugeklappt werden kann. Alternativ kann auch das Whiteboard genutzt  
werden.

Die Schüler prägen sich die Motive ein, ggf. können die Bilder zunächst alle benannt werden.  
Anschließend wird die Tafel halb zugeklappt oder die Kinder schließen kurz die Augen. Die  
Lehrkraft entfernt eine oder zwei Flashcards und klappt die Tafel wieder auf bzw. die Kinder  
öffnen die Augen. Welches Kind kann das Motiv / die Motive benennen, die fehlen?

Hinweis: Es bietet sich an, dass mehrere Kinder ihre Lösung nennen, um jede Spielrunde  
etwas mehr auszukosten.

© PERSSEN Verlag

# Telephone call

31

- Konzentration
- Hörverstehen

Redemittel:  
Zahlen von 0 bis 9  
*I'm calling ... – This is ...*

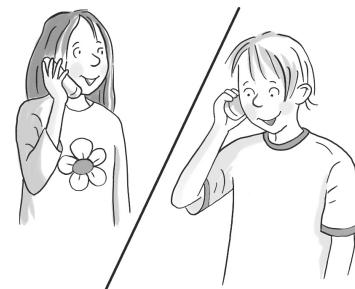
Material:  
Zettel mit fiktiven Telefonnummern, Liste mit den Telefonnummern

Jedes Kind erhält einen Zettel mit einer Telefonnummer. Der Spielleiter erhält eine Liste mit eben diesen Telefonnummern. Seine Aufgabe ist es herauszufinden, welches Kind sich hinter jeder Nummer verbirgt.

Der Spielleiter „wählt“ eine Telefonnummer, indem er diese Ziffer für Ziffer laut und deutlich ausspricht. Sind alle Ziffern gesagt, ruft er: „*Ring, ring!*“ Erkennt ein Kind seine Nummer, meldet es sich mit „*Hello! This is ...*“ und wiederholt die Nummer. Stimmen die beiden Zahlenkombinationen überein, wiederholt sich der Vorgang mit einer neuen Nummer.

Spielvariante 1: Es kann auch mit kleineren Gruppen parallel gespielt werden, wobei dann jede Gruppe jeweils eine Liste und verschiedene Nummern benötigt.

Spielvariante 2: Wenn die Zahlen bis 100 bekannt sind, können die Ziffern auch als 10er-Zahlen genannt werden.



© PERSSEN Verlag

# Number relay / Board race

32

- Bewegung

Redemittel:  
Zahlen von 1 bis 12

Material:  
Tafel

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe steht in einer Schlange möglichst weit von der Tafel entfernt, wobei beide Gruppen denselben Abstand zur Tafel haben.

Jedes Kind in der Gruppe erhält eine Zahl. Sie wird zu Beginn des Spiels durch Abzählen einmal laut bekannt gegeben.

Auf ein Startzeichen hin sagt das erste Kind seine Ziffer (= *one*), läuft an die Tafel und schreibt die Ziffer an. Sobald es das nächste Kind abschlägt, sagt dieses die nächste Zahl (= *two*), läuft zur Tafel und schreibt seine Ziffer an. So geht es immer weiter, bis die Ziffern von 1 bis (max.) 12 an der Tafel stehen (die höchste Zahl richtet sich nach der Gruppengröße).

Vergisst ein Kind, vor dem Loslaufen seine Zahl zu sagen, muss es sich hinten anstellen.

Das nächste Kind sagt dann seine Zahl (in diesem Beispiel *three*) und das Vorgehen wiederholt sich. An der Tafel muss Platz für die fehlende Zahl gelassen werden. Das Kind mit „*two*“ kommt erst wieder zum Einsatz, wenn alle anderen Zahlen abgearbeitet sind. Wenn es seine Zahl dann nach dem Ansagen anschreibt, muss es darauf achten, dass es die Ziffer an der richtigen Stelle einträgt.

© PERSSEN Verlag