

Liebe Lehrkräfte und Sprachenthusiasten,

wir alle wünschen uns, eine gute Zeit zu haben: bei der Arbeit oder im Privatleben, von früh bis spät und am liebsten das ganze Leben lang. Das gilt natürlich auch für den Schulalltag und genau dafür ist dieses Buch geschrieben worden.

Als Museumspädagogin, Abenteuergeschichtenautorin und Wissenschaftlerin stehe ich nämlich täglich vor derselben Herausforderung wie Sie: komplexe Inhalte kurz, knackig und kurzweilig einer mehr oder minder inspirierten Zuhörerschaft zu präsentieren.

Genau wie Sie auch möchte ich anderen den Reichtum und die Schönheit von Sprache und Kultur vermitteln, denn gerade die kreative und korrekte Anwendung von gesprochener und geschriebener Sprache eröffnet dem Menschen viele Welten: geheime und offensichtliche, notwendige und vergnügliche.

Einfach umzusetzende Spielideen mit geringem Materialaufwand bilden die Basis für kreative und kurzweilige Unterrichtssituationen, die die Kinder zum Sprechen, zum Zuhören, zum Schreiben und zum Experimentieren anregen. Die 60 extra für den Deutschunterricht konzipierten Piktogramme der Geschichtenwürfel sind nützliche kleine Helfer auf dem Weg der Sprachvermittlung und können vielseitig und unkompliziert eingesetzt werden. Sie basieren auf einer Auswahl aus dem Basiswortschatz der Klassen 1 bis 4.

In diesem Buch finden Sie unter anderem Spielideen, um das Gedächtnis zu trainieren, für Bewegungspausen, zur Wörterbucharbeit und zu vielen Textsorten aus dem Grundschullehrplan.

Am Anfang jeder Spielidee erfahren Sie, welche **Lernkompetenzen** mit der Übung abgedeckt werden können und für welche **Klassenstufen** sie geeignet ist. Außerdem gibt es eine Einordnung der **Sozialform** und eine Auflistung des benötigten **Materials**.

Die Piktogramme auf jeder Seite    informieren Sie auf den ersten Blick, ob **Sprechen**, **Zuhören** oder **Schreiben** im Fokus liegt.  und  weisen Sie direkt darauf hin, ob die Übung sich als Bewegungspause eignet oder ob mit dem Wörterbuch gearbeitet wird.

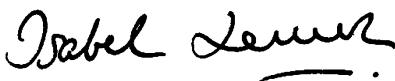
Zu allen Übungen gibt es **Tipps** und **Varianten**, um die Übungen ganz einfach **zu differenzieren** und sie um Sprech- oder Schreibangebote **zu erweitern**. In Tipps und bei Musterlösungen sind immer die Begriffe gefettet, die sich von einem konkreten Piktogramm ableiten.

Alle Übungen stärken dabei einen großen Fundus von Kompetenzen im Sprechen und Schreiben, fördern die Entwicklung des Wortschatzes und fordern die Kinder auf, eigene Ideen und Texte zu entwickeln.

Neben dem Lerneffekt sind mir die einfache Umsetzung der Spiele, der Spaß und die Spannung am wichtigsten und ich hoffe, dass sich diese Intention im vorliegenden Buch widerspiegelt und der Einsatz Ihren Unterricht bereichert.

Doch nun: Genug der Worte! Jetzt heißt es, aufgeklebt und losgespielt.

Viel Vergnügen wünscht Ihnen



Isabel Lenuck

4. Silbenklatschen im Würfeltakt



Klassenstufe: Klasse 1–2

Lernkompetenzen: silbisch mitsprechen, nach Schreibsilben trennen, orthografische Regeln kennen, phonologisches Prinzip nutzen

Sozialform: Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit

Material: Geschichtenwürfel, ggf. Papier, Stift, ggf. ein Spielbrett & Figuren

Darum geht's:

Wörter kann man ziemlich gut auseinander- und wieder zusammenbauen! Damit das lustiger klingt, klatscht man in die Hände oder stampft auf den Boden. Welche Wörter finden sich auf den Geschichtenwürfeln: kurze, mittlere oder lange?

So wird's gemacht:

Kind 1 würfelt mit einem Geschichtenwürfel. Sobald das erste Wort gefunden ist, geht das Silbenklatschen los. Das Kind spricht, trennt und klatscht, die anderen zählen mit.

Mar-me-la-den-**brot** ergibt fünf Silben. Zur Verdeutlichung der Anzahl könnte ein Kind eine Figur entsprechend der abgezählten Silben (zum Beispiel auf einem Mensch-ärger-dich-nicht-Spielfeld) verschieben.

Nun ist Kind 2 an der Reihe. Es würfelt, überlegt, klatscht und kann gegebenenfalls seine Figur entsprechend der Silbenanzahl weiterziehen. Wer hat seine Figur als erstes im Ziel?

Variante:

Um den Übungseffekt zu verstärken, können auch alle Kinder das Wort gemeinsam klatschend wiederholen. Es bietet sich auch an, den gesamten Körper einzusetzen, indem gehüpft, gestampft oder auf den Tisch getrommelt wird oder die Kinder sich gegenseitig abklatschen. So wird eine schöne Bewegungspause aus diesem kleinen Spiel.



Tipp: Natürlich kann diese Übung auch komplett ohne Spielfeld durchgeführt werden. Es können auch alle Kinder im Kreis sitzen und die Lehrkraft würfelt mit einer beliebigen Anzahl an Würfeln. Dann kann entsprechend der assoziier-ten Wörter das gemeinsame Silbenklatschen starten und die Lehrkraft kann zum Beispiel passende Worttrennungs-regeln direkt am Wort vermitteln.

15. Das Rätsel der dunklen Kiste



Klassenstufe: Klasse 1–4

Lernkompetenzen: Gedächtnistraining, Texte/Textformen nach Vorgaben verfassen, Texte vergleichen

Sozialform: Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit

Material: Geschichtenwürfel, Papier, Stift, Material für die Detektive (Schuhkarton, Taschenlampe, Lupe, Stoppuhr)

Darum geht's:

Ein Verbrechen ist passiert – doch was geschah wirklich in jener Nacht? Die Kinder treffen am Tatort ein und haben nicht viel Zeit, sich ein Bild des Geschehens zu machen! Die einzigen Zeugen sind die Würfel ...

So wird's gemacht:

Die Lehrkraft legt in einem Schuhkarton fünf bis zehn Geschichtenwürfel aus. Nun dürfen alle Kinderdetektive für einen kurzen Augenblick in den Karton (den Tatort) schauen. Um es spannender zu machen, könnten die Detektive dazu Taschenlampen und Luppen verwenden. Anschließend wird der Karton verschlossen und darf nicht wieder geöffnet werden.

Nun kommt es auf das Gedächtnis der Kinder an. Welche Bilder haben sie sich gemerkt? Und lassen sie sich zu einer sinnvollen und spannenden Geschichte verbinden? Im ersten Schritt sollten die Kinder dazu aufschreiben oder aufmalen, was sie am Tatort gesehen haben. Danach versuchen sie, eine plausible Geschichte zur Tat zu erzählen.

Varianten:

Diese spannende Aufgabe lässt sich sehr leicht vielfach differenzieren. Kinder, die noch nicht gut schreiben können, malen und erzählen ihren Tathergang. Schüler, die schon weiter sind, schreiben einen ganzen Text. Um die Spannung und die Schwierigkeit zu erhöhen, kann auch die Zeit gestoppt werden. In 20 Minuten kommt die Polizei. Können die Kinder den Fall vorher lösen?

So könnte eine Erzählung aussehen:

Kommissar **Vogel** saß schon seit Stunden an seinem Schreibtisch und grübelte. Er kam einfach zu keinem Ergebnis. „Früher nannte man mich Kommissar **Blitz**, aber anscheinend passt Kommissar **Fragezeichen** jetzt besser!“, stöhnte er. Ihm fiel einfach keine Lösung des Verbrechens ein. Die **Fuß(spur)** am Tatort war verwischt und damit unbrauchbar. Aber wie war der Täter in die **Burg** gekommen? Und außer einem **Brief** war nichts gestohlen worden. Kommissar **Vogel** stöhnte. Er setzte seine **Brille** ab und rieb sich die **Augen**. Wer hatte bloß Interesse an einem alten **Brief**? Da fiel ihm auf einmal der neue Direktor des Postmuseums ein. Hatte dieser nicht erst neulich in der Zeitung davon gesprochen, dass ihm nur ein einziger **Brief** in seiner kostbaren Sammlung alter **Briefe** fehlen würde ...?



Tipp: Besonders spannend wird diese Übung, wenn mehrere Gruppen gegeneinander spielen. Sie können sich den Tatort hintereinander ansehen und nachher ihre Geschichten miteinander vergleichen. Sie werden von den vielen verschiedenen Erzählungen sicher überrascht sein!

