

Vorstellung und Reflexion eines Lernspiels zur Sprachförderung

Namen der Gruppenmitglieder	Melanie Krause, Romina Wahner
Name des Lernspiels:	Das DINGS
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	Ab 7 Jahren, ab einem Spieler
Ziele/ didaktische Funktion:	Spieler lernen.. • neue Charakteristiken/ Wortschatzerweiterung • das Denken in Begriffshierarchien • vorzulesen & zuzuhören, schnell zu reagieren & vorhandenes Wissen zu aktivieren
Forderung/ Förderung von Kompetenzen/bereichen (LP GS und/ oder Rahmenrichtlinien DaZ HH):	LP GS: Förderung von: • Vorlesekompetenz (Deutsch) • Vertiefung Lehrplanrelevanter Themen (Sachunterricht) • Umgang mit Texten/ Medienkompetenz Forderung von: • Lesekompetenz DaZ: Förderung von: • Leseverstehen Forderung von: • Sprechen • Aussprache
Differenzierungsmöglichkeiten:	• Selber Karten schreiben (Themenbezogen und leichter) • Kinder Karten basteln lassen
Vor- und Nachteile (kriteriengeleitet, siehe Übersicht Kriterien Lernspiele):	Potenzialität des Lernspiels: Pro: • motivationaler Aspekt → lernen durch Spielen • Spielcharakter wird erhalten • lernen in angstfreien Raum • Leistungs- und Lernprozesse werden nicht als Anstrengung wahrgenommen

	Contra: • erfordert Lesekompetenz die jüngere Schüler evtl. noch nicht erbringen können → keine Selbsttätigkeit möglich • keine Möglichkeit der Selbstkontrolle • selbstständiges Lernen dementsprechend nur teilweise möglich (altersabhängig) • keine eigenständigen Lösungswege/ Strategien → nur 1 richtige Lösung • konstruktiver Umgang mit Fehlern nur möglich, wenn Erwachsene mitspielen • keine Förderung von problemlösendem & forschendem Verhalten Argumente für (Lern)Spiele: Pro: • Probehandlungen möglich • soziale Erfahrung • übendes Vertiefen • Abbau von Lehrerzentrierung • einfach → man kann direkt loslegen Contra: • Ganzheitlich beschränkt → „Hand“ • beschränkte Beobachtungsmöglichkeit • keine individuelle Anpassung möglich • Aufmachung evtl. langweilig? • Keine Selbstkontrolle
Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen...	Das DINGS eignet sich zum spielerischen Lernen, wobei hier der Spaß im Vordergrund steht und das Lernen eher zweitrangig ist. Es fordert Kinder mit Deutsch als Zweitsprache, wobei wir uns auch vorstellen können, dass es leicht zur Überforderung kommen kann. Deutschsprachige Kinder haben sicherlich ihren Spaß daran, und die Aufschrift „lesen, denken, raten“ trifft hier allemal zu. Das Preis-Leistungsverhältnis ist nicht unbedingt ganz passend, 15,95 EUR sind doch ganz schön viel für ein paar Karten...
Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:	Friedrich Verlag GmbH, Kallmeyer Lernspiele Erscheinungsjahr: 2008 Preis: etwa 15,90 EUR

Das Dings

So wird gespielt:

- Die Karten gut mischen und verdeckt auf einen Stapel legen.
- Der Vorleser beginnt und liest den ersten Satz auf der Karte laut vor: „Das DINGS...“
- Alle anderen raten, welcher Begriff sich hinter dem DINGS versteckt und rufen laut ihre Lösungen.
- Wenn die Lösung nicht sofort gefunden wird, liest der Vorleser den zweiten Satz und dann nacheinander alle weiteren laut vor.
- Die Mitspieler nennen weiter ihre Lösungen.
- Wer zuerst den richtigen Begriff (Spiegelschrift) nennt, erhält die Karte.
- Das Spiel endet, nach einer vorher festgelegten Zeit (Kartenanzahl) oder wenn es keine Karten mehr gibt. Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.
- Es gibt 15 Themen: *Berufe, Einkaufen, Essen und Trinken, Familie, Hobby, Kleidung, Körper, Musik, Reisen, Schule, Sport, Stadt, Tiere, Wetter, Zu Hause.*

