

Vorstellung und Reflexion eines Lernspiels zur Sprachförderung

Namen der Gruppenmitglieder	Yvonne Braun, Nadine Kistenpfennig, Viktor Keller, Rebecca Hoffmann
Name des Lernspiels:	Erzähl mir was!
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	<ul style="list-style-type: none"> - erste und zweite Jahrgangsstufe - Bei Kindern mit Deutsch als Zweitsprache auch noch in der fünften Klasse einsetzbar - Nicht direkt angegeben (es werden aber mindestens 2 Spieler benötigt)
Ziele/ didaktische Funktion:	<ul style="list-style-type: none"> - soziale Kontakte schließen und kommunikatives Handeln fördern - gesammeltes Wissen anwenden, messen und ausbauen - Aneignung des Neuen durch Tun - Schaffen eines spielerischen Sprachanlasses - Einüben, Wiederholen und Festigen des Wortschatzes (des Vorkurses zur DaZ-Box) - Abholen jedes Kindes bei seinem individuellen Sprachstand - Einbindung ganzer Sprachstrukturen
Forderung/ Förderung von Kompetenzen/bereichen (LP GS und/ oder Rahmenrichtlinien DaZ HH):	<p>Es wird gefördert:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wortschatz (laut LP sollen sie in der Lage sein verständlich zu sprechen und Erlebnisse oder Geschichten erzählen zu können) - Das Entwickeln von einfachen Gesprächsregeln und deren Einhaltung (z. B. <i>andere zu Ende sprechen lassen</i>) - Das Erschließen des Sinngehalts neuer Wörter im Kontext - experimentelles und spielerisches Umgehen mit Sprache (z. B. Reime) - Erkenntnisse über grammatische Strukturen (Singular-Plural, Präpositionen, Verben..)
Differenzierungsmöglichkeiten:	<p>Komplexität der Lösungen darf je nach Sprachstand variieren.</p> <p>Memory: Eine pantomimische Darstellung der Memory Karten ist möglich.</p> <p>Domino: Es ist eine inhaltliche Differenzierung</p>

	<p>durch verschiedene Memory Karten (Singular-Plural-, Anlaut-, Reim- und Haus-Memorykarten) gegeben. Außerdem können kurze Ratespiele zu den offenen Dominokarten gestellt werden.</p> <p>Spielplan „Erzähl mir was“: Die Spielsteine können vor Spielbeginn gemeinsam mit den Kindern besprochen werden.</p>
<p>Vor- und Nachteile (kriteriengeleitet, siehe Übersicht Kriterien Lernspiele):</p>	<p>Es sind beinahe alle Argumente für (Lern)Spiele nach Meyer gegeben. Vorteile des Spiels sind, dass Probehandlungen durchgeführt werden, soziale Erfahrungen gesammelt, Selbstständigkeit gefördert und Lehrerzentrierung abgebaut werden können. Die Nutzung zur Anwendung von Lerninhalten und übertendem Vertiefen ist genauso gegeben wie die Möglichkeit zur diagnostischen Funktion. Einzig die Ganzheitlichkeit von „Lernen mit Kopf, Herz und Hand“ ist nicht gegeben, da das Kind nur reproduzieren, aber nicht eigene Erfahrungen einbringen kann.</p>
<p>Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen...</p>	<p>Wir halten das Spiel „Erzähl mir was“ für gut für die Sprachförderung geeignet. Es beinhaltet nicht nur elementares Vokabular, sondern es spricht gleichzeitig die unterschiedlichen Sprachniveaus der Kinder an. Der freiwillig neben dem Spiel geführte Sprachpass dient zum einen als Motivation für die Kinder und zum anderen dient es dem Lehrer als Methode zur Leistungsbewertung, sowie als Diagnosemittel für Verbesserungsmöglichkeiten. Allerdings ist das Spiel sehr teuer in der Anschaffung. Ein weiteres Kriterium, das gegen die Anschaffung des Spiels spricht, ist, dass es einzig auf Reproduktion des Gesehenen beruht und die eigene Kreativität nicht gefördert wird. Insgesamt überwiegen allerdings, vor allem in kleineren Lerngruppen mit jungen Kindern, die Vorteile des Spiels.</p>
<p>Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:</p>	<p>Finken Verlag GmbH, 2004, 72€</p>



Universität Bielefeld

Fakultät für Erziehungswissenschaft
Schriftsprachförderung im Unterricht der Grundschule

Birte Letmathe-Henkel