



Projekt „Lernen durch Spielen“



Vorstellung und Reflexion eines Lernspiels zur Sprachförderung

Name:	Katharina Klingberg
Lernspiel:	Frühe Sprachbildung - Spielesammlung
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	-Kindergarten und frühe Schuleingangsphase -für Kinder mit einem speziellen und erweiterten Sprachförderbedarf -1-6 Mitspieler
Ziele/ didaktische Funktion:	-Auf- und Ausbau von Wortschatz und grundlegenden grammatischen Strukturen -Festigung des Erlernten -Sprachwachstum -kommunikatives Handeln anregen
Förderung/ Förderung von Kompetenzen/ Bereichen (LP GS und/ oder Rahmenrichtlinien DaZ HH):	<p>Förderung der funktionalen kommunikativen Kompetenzen</p> <p>→Hör- und Sehverstehen -verstehen Informationen und Gespräche zu vertrauten Inhalten in der Standardsprache</p> <p>→Sprechen (zusammenhängendes Sprechen, an Gesprächen teilnehmen) -sich in für sie vertrauten Situationen zu entsprechenden Themen verständigen -Fragenstellen und auf Redebeiträge anderer spontan eingehen, gelegentlich auf Hilfe ihrer Gesprächspartner angewiesen sein -Beteiligung an Gesprächen über vertraute Themen zu Personen und zu ihrer Lebenswelt, stellen Fragen mit überwiegend einfachen sprachlichen Mitteln -äußern Zustimmung, Ablehnung -eigenaktive Beteiligung am Unterrichtsgespräch</p> <p>-in einfachen, zusammenhängenden Sätzen über vertraute Themen sprechen, Neuansetzungen und Umformulierungen möglich -Beschreibung von anderen Personen/Dingen in meist vollständigen Sätzen -Geschichtenerzählen (Tätigkeit) anhand von Bildern -Vortragen von Arbeitsergebnisse zu einem überschaubaren Auftrag in Form von Aufzählungen und kurzen Berichten (Lotto)</p> <p>→Wortschatz -Erlernen eines Grundwortschatzes -Verwenden kurzer gebräuchlicher Ausdrücke und Satzmuster, um konkrete Bedürfnisse in vertrauten Situationen zu formulieren (z.B. Informationen geben/erfragen) -Bewältigung von Alltagssituationen mit vertrauten Inhalten, müssen aber noch nach Wörtern suchen.</p>

	<p>→Grammatik</p> <ul style="list-style-type: none"> -Repertoire häufig verwendeter Strukturen -Können einfache Strukturen verwenden, machen aber noch Fehler, wird trotzdem in der Regel klar, was sie ausdrücken wollen -erkennen und beschreiben ihnen vertraute Handlungen, Ereignisse und Sachverhalte <p>→Intonation, Aussprache</p> <ul style="list-style-type: none"> -Verwenden von Aussprache und Intonation, die sich an der Standardsprache orientieren, weitgehend korrekt. Trotz leichter Abweichungen ist das Verständnis gesichert. <ul style="list-style-type: none"> -individuelle Lernprozesse möglich -vielfältige Zugänge zu Lerninhalten -auf Heterogenität wird Rücksicht genommen -Verbindung von schulischen und außerschulischen Kontexten -sprachliche Interaktionen -Einübung grammatischer Strukturen -Interessen beider Geschlechter berücksichtigt
Differenzierungsmöglichkeiten:	<ul style="list-style-type: none"> -keine Kenntnisse im Lesen oder Schreiben erforderlich -gut für Kinder mit unterschiedlichen Spracherfahrungen -viele Differenzierungsmöglichkeiten -viele unterschiedliche Spiele und Spielevariationen -Antworten werden auf verschiedenen Sprachniveaus anerkannt (Zeigen, Einzelworte)
Vor- und Nachteile:	<ul style="list-style-type: none"> -teilweise sehr offen →muss sich genau einigen wofür es Punkte gibt →keine Selbstkontrolle -Warnung vor Instrumentalisierung -Lehrperson muss anfangs viel erklären (nicht selbsterklärend) →danach kann es aber auch alleine von Kindern gespielt werden -viel Eigenaktivität -Einfachheit -Anpassung an individuelle Entwicklungsstufe -Zusatzmaterial für Lehrpersonen -zusätzliches Lernmaterial -Lebensweltorientierung (Themen) -authentische Sprechanelasse
Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen...	<p>Die Spielesammlung eignet sich besonders für Kinder mit keinen oder nur geringen Deutschkenntnissen. Sie kann in diesem Bereich besonders den Wortschatz fördern.</p> <p>Sie kann gut im Vorfeld von Schule eingesetzt werden um dort bereits vorschulische Kompetenzen von Kindergartenkindern zu stärken und sprachliche Kompetenzen von Kindern mit besonderen Schwierigkeiten zu fördern. Es besteht allerdings die Gefahr, dass die Spiele von Kindern schnell als instrumentalisierend empfunden werden.</p>
Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:	Finken, 2017, 129,00 €

Spielanleitung:

Memory

- bekannte Regeln
- Spielregeln & Punktevergabe gemeinsam absprechen
- Tätigkeiten als Bildmotive, viele Antworten möglich
- mehrere Variationen möglich:
 - alle Karten offen lassen, Hälfte umdrehen, alle Karten verdeckt auf Stapel (Tätigkeit pantomimisch nachmachen)
- Adjektiv: beim Aufdecken werden deklinierte Adjektive mit Nomen genannt

Themen:

- Verben: Alles über mich
- Verben: Einkaufen
- Verben: Wohnen
- Verben: Stadt und Land
- Verben: Durch das Jahr
- Verben: Schule
- Adjektive: Schule

Spielplan

- einigen wie lange gespielt werden soll
- bunte Farbkreiskarten auf Felder verdeckt verteilen
- verschiedene Erzählsteine: Wie ist, wie sind, Was tut, was tun, Wo ist
- Beschreibung von Dingen, Aktivitäten, Orten (Präpositionen, richtige Satzmuster)
- entweder eine Sorte von Erzählsteinen oder alle
- Rutschen runter, Leitern hoch
- Spielfeld mit Erzählstein: umdrehen, sagen was drauf ist
- wenn richtig, darf behalten werden
- wenn nicht: Ereigniskarte (Versprachlichung von Bildkarte)
- das vorspielen, was auf Ereigniskarte, und sagen was man tut
- alle dürfen es nachmachen
- wer am meisten Erzählsteine hat, gewinnt
- erste Runde mit offenen Erzählsteinen

Wortschatz zu allen Themen

Koffer packen

- 2-6 Spieler
- jeder erhält verdeckte Karten
- Beginn: Packe Koffer, nehme mit: Karte wird offen vor sich gelegt
- geht reihum, ausgelegte Karten werden auch benannt
- Spielvariationen:
 - alle Karten auf Stapel, reihum ziehen
 - Kind zieht Karte, hält hoch, andere sollen schnell erraten

Lotto

- Thema zum Spielen wählen
- Vorübungen: Begriffe klären
- Anleitung: jeder erhält Spielplan, vor sich legen
- Spielkarten auf verdecktem Stapel
- 1. Spieler zieht Karte verdeckt, schaut sie an und fragt in die Runde:

Themen:

- Einkaufen
- Wohnen

→ „Wer hat die Banane“

-Spieler mit entsprechendem Bild auf Spielplan antwortet möglichst im ganzen Satz:

→ „Ich habe die Banane“

-darf Karte auf Stelle vom Spielplan legen und nächste Karte ziehen

-Ziel: alle Felder auf Spielplan abdecken

-fertige Spielpläne werden durch Spieler den anderen vorgestellt

-Variation:

→ Möglichkeit Gegenstand zu beschreiben: es ist gelb

→ Stapel in Mitte, wird gezogen, wenn es passt, das Spieler Karte zu sich legen, ansonsten vor sich, am Ende werden die Karten erfragt: mir fehlt die Banane; wer als erste komplett ist hat gewonnen

Entweder – oder!

-Karten mischen, 4,5 oder 6 Karten an Kinder verteilen, Rest verdeckt auf Stapel

-Oberste Karte aufgedeckt und neben Stapel gelegt, benannt

-erster darf passende Karte ablegen: muss zu Personen oder Tätigkeiten passen

-wer nicht ablegen kann, zieht Karte

1,2,3,4 – Quartett

Weitere Spielvorschläge:

Bingo

Wörterschlange (Beliebteste Wörter in Felder malen)

Sonne Mond Sterne (Wortschatz sortieren, mit Oberbegriffen arbeiten, Lage eines Gegenstandes bestimmen)