



Wortsicher

Mit 150 Bildkarten Wortschatz und Grammatik
in den Hauptwortarten üben

für die Spiele

→ Zu Hause → Im Garten



NL Woordenkennis

→ In Huis → In de tuin

GB Sure with words

→ At home → In the garden

F Sûr des mots

→ À la maison → Dans le jardin

TR Sağlam sözcükler

→ Evde → Bahçede

ab 2 Spielern ab 4 Jahren

Auch für Kinder mit Migrationshintergrund und
für Aphasiker geeignet.

von Peggy Richter und Ulrike Goltze

Anleitung





Inhalt:

- Bildkarten:
 - Bildpaare Nomen (gelber Rahmen): „Zu Hause“ → 30 Bildpaare/ „Haus und Garten“ → 28 Bildpaare
 - 30 Bildpaare Verben (grüner Rahmen)
 - 15 Gegensatzpaare Adjektive (roter Rahmen)
- Begleitheft

Übungsziele:

- Aufbau und Festigung des Wortschatzes, sowohl rezeptiv als auch expressiv
- Bildung von Begriffsklassifikationen
- Entdecken und Erlernen von Gegensätzen
- Erlernen flexibler Satzmuster – auch Fragesätze – durch Darstellen von Handlungen und Handlungsabläufen
- Serialität erkennen lernen

Übungs- und Spielvarianten

Hinweise:

- Die Bildkarten mit den Items aller Wortsicher-Spiele können beliebig mit vielen weiteren Nomen, Tätigkeiten und Adjektiven in unterschiedlichen semantischen Bereichen kombiniert werden.
- Die für ein Spiel ausgewählten Paare können auch anhand des jeweiligen Lernschrittes in semantische Bereiche eingeteilt werden.
- Um dem Kind die Möglichkeit zu geben, verschiedene Satzmuster zu analysieren und zu integrieren, sollten ihm verschiedene Satzmuster rezeptiv angeboten werden. Hierbei steht vor allem die Flexibilität des Verbs im Mittelpunkt, welches in verschiedenen Satzmustern seine Position wechselt.
- Um dem Kind beim Erlernen des Wortschatzes eine klare Abgrenzung der Wortbedeutung zu ermöglichen, sollten neu erlernte Wörter mit Bedeutungsmerkmalen belegt werden.
- Durch die Anzahl der Kartenpaare kann die Spieldauer variiert werden.
- Die Spiele sollten üblicherweise mit einer erwachsenen Spielleitung gespielt werden.

A. Wort / Bild-Zuordnung (rezeptive Übung)

Findest du...? (einfaches Bilderlotto)

Ziel: Aufbau des rezeptiven Wortschatzes

Material: Nomen- oder Verbpaaare

Durchführung: Die Kartenpaare werden aufgeteilt. Die eine Hälfte wird offen ausgelegt, die andere Hälfte wird verdeckt als Stapel daneben positioniert.

Der Spielleiter nimmt verdeckt die obere Karte vom Stapel und erfragt den darauf zu sehenden Begriff. Beispiele aus den Spielen

Zu Hause: *Findest du „baden“?*

Im Garten: *Findest du „pflücken“?*

Findet das Kind die entsprechende Karte, darf es sich das Kartenpaar nehmen. Kann es den Begriff hingegen nicht zuordnen, zeigt ihm der Spielleiter die Karte und legt sie als neuen Extrastapel, der am Ende auf die gleiche Weise gespielt wird, bis keine Karten mehr übrig sind.

Variante: (auch mit Adjektiv-Gegensatzpaaren spielbar)

Um angebotene Satzmuster flexibel zu halten, können die zu sehenden Karten im Satz auch wie folgt erfragt werden:

Beispiele aus den Spielen

Zu Hause:

- duschen: *Jette duscht. / Weil Jette schmutzig ist, duscht sie. / Sie duscht im Bad ... etc.*
- schmutzig: *Was ist schmutzig? / Weil es draußen regnet, sind die Stiefel schmutzig. / Die schmutzigen Stiefel müssen geputzt werden ... etc.*
- Schrank: *Der Schrank ist grün. / Der Pullover liegt im Schrank. / Im Schrank liegen Socken ... etc.*

Im Garten:

- klettern: *Jette klettert. / Weil Jette Kirschen pflücken möchte, klettert sie auf den Baum. / Sie klettert auf den Baum ... etc.*
- sauer: *Was ist sauer? / Die Stachelbeere ist sauer. / Jette isst saure Stachelbeeren ... etc.*
- Kürbis: *Der Kürbis ist orange. / Weil er immer gegossen wurde, ist der Kürbis gewachsen und ganz groß geworden ... etc.*

B. Bild / Bild-Zuordnung (rezeptive und / oder produktive Übung)

Wer hat...? (Bilderlotto)

Ziel: Aufbau des rezeptiven und/oder produktiven Wortschatzes

Material: Nomen-, Verb- oder Adjektivkarten

Durchführung: Die Paare werden getrennt. Eine Hälfte wird unter den Spielern aufgeteilt, so dass jeder die gleiche Anzahl an Karten erhält, die er offen vor sich auslegt. Der andere Spielkartenanteil wird als verdeckter Stapel in die Spielmitte gelegt.

Nun wird reihum eine Karte vom Stapel gezogen.

Entweder benennt der Spielleiter die Karte (rezeptive Leistung der Mitspieler) oder der Mitspieler, der die Karte als Partnerkarte zuordnen kann (produktive Wortschatzleistung).

Wer hat am Schluss die meisten Pärchen?

Hinweis: Aufgrund besserer Lesbarkeit haben wir uns für generische Personenbezeichnungen entschieden, bei denen grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.





C. Pärchen finden (produktive Übung)

Das gehört zusammen!

Ziel: Aufbau des produktiven Wortschatzes, Pluralanwendung

Material: Nomen-, Verb- oder Adjektivkarten

Durchführung: Alle ausgewählten Paare werden gemischt und verdeckt ausgelegt. Nun werden abwechselnd je zwei Karten aufgedeckt und benannt. Sind die Karten gleich, darf der Spieler das Pärchen behalten und noch einmal sein Glück versuchen. Wenn nicht, werden die Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer hat zum Schluss die meisten Pärchen?

Variante: Begriffsklassifikationen

Der Spielleiter wählt eine gerade Anzahl von Kartenpärchen aus zwei verschiedenen semantischen Bereichen.

Beispiele aus den Spielen

Zu Hause:

- Kleidung / Möbel: Socken + Mütze, Regal + Bett
- Körperpflege / Hausarbeit: eincremen + duschen, bügeln + Staub saugen

Im Garten:

- Gemüse / Obst: Salat + Tomate, Pflaume + Birne
- Tiere / Insekten: Katze + Vogel, Biene + Käfer

Die Karten werden gemischt und wie oben angeführt gespielt. Ein Pärchen ist gefunden, wenn 2 Karten aus einem semantischen Bereich aufgedeckt wurden.

D. Erinnerungsspiel (produktive Übung)

Was fehlt?

Ziel: Aufbau des produktiven Wortschatzes, Pluralanwendung

Material: Nomen-, Verb- oder Adjektivkarten

Die Auswahl der Bildkarten bestimmt die Spieldauer.

Durchführung: Die ausgewählten Bildkarten werden aufgedeckt ausgelegt. Alle merken sich nun, welche Karten auf dem

Tisch liegen. Dann sind die Spieler abwechselnd an der Reihe, eine Karte zu verstecken, während alle anderen die Augen geschlossen halten.

Wer errät zuerst, was fehlt?

E. Gegenstände beschreiben

Was ist es?

Ziel: Anwendung des produktiven Wortschatzes, Erlangen semantischer Sicherheit, Förderung der Erzählfähigkeit

Material: Nomenkarten

Durchführung: Die Nomenkarten werden als Stapel verdeckt in die Mitte der Spielrunde gelegt. Reihum wird eine Karte vom Stapel gezogen.

Nun gilt es, das Bild auf der gezogenen Karte gut zu erklären!

Wer errät den abgebildeten Gegenstand zuerst?

Beispiele aus den Spielen

Zu Hause:

- Schrank: *Es ist groß, manchmal aber auch klein. Es steht in vielen Räumen. Man kann viele Dinge darin verstauen, wenn*

man aufräumt. Es hat Türen. Es liegen Spielzeug, Kleidung oder auch viele andere Sachen darin. Was ist es?

Im Garten:

- Tomaten: *Sie gehören zum Gemüse. Sie wachsen im Garten. Meistens hängen mehrere Früchte an einer Pflanze. Sie sind rot. Oft gibt man sie in einen bunten Salat. Weißt du, was ich meine?“*

Hilfe: Um den Schwierigkeitsgrad zu vereinfachen, kann mit Spielbeginn die andere Hälfte der Nomenkarten aufgedeckt vor den Mitspielern abgelegt werden.

F. Reihen bilden und erzählen

Was passiert?

Ziel: Anwendung des produktiven Wortschatzes, Serialitäten erkennen, Förderung des freien Erzählens

Material: Reihenfolgekarten

Beispiele aus den Spielen

Zu Hause:

- nass – föhnen – trocken
- nackt – anziehen – angezogen
- ausziehen – müde – hinlegen – küssen/Kuss geben – schlafen

Im Garten:

- klettern – essen – spucken
- pflücken – pusten – fliegen
- stürmen – fallen – sammeln – fegen – schütten

Durchführung: Der Spielleiter sucht die zu übende Reihe aus, mischt die Karten und legt sie verdeckt aus.

Nun wird reihum eine Karte aufgedeckt und erzählt, was auf ihr geschieht oder was darauf zu sehen ist. Sind alle Karten aufgedeckt, wird gemeinsam überlegt, in welcher Reihenfolge die Ereignisse stattfinden. Dann wird der Ablauf zusammenhängend erzählt.

Erweiternd kann gemeinsam überlegt werden, was danach pas-

sieren könnte.

Variante: W-Fragen-Verständnis

Mögliche W-Fragen: Wer...? Was...? Wann...? Warum...? Womit...? Wie...? Wozu...?

Die aufgedeckte Reihe liegt sortiert auf dem Tisch. Der Spielleiter erzählt, was passiert. Danach fragt der Spielleiter den Mitspieler zu bestimmten Situationsbildern.

Beispiele aus den Spielen

Zu Hause:

- nass – föhnen – trocken: *Was macht die Mutter? Warum föhnt sie sich die Haare? Womit föhnt sie sich die Haare? Wie sind ihre Haare jetzt?*

Im Garten:

- klettern – essen – spucken: *Was macht Jette? Warum klettert sie auf den Baum? Wo sitzt Jette? Was isst sie? Was passiert mit dem Kirschkern?*

