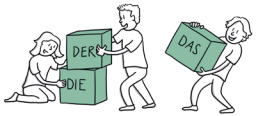
ISB
Staatsinstitut für Schulqualität
und Bildungsforschung München
www.isb.bayern.de

Ganztag in Bayern

Spielesammlung

für Lerngruppen, in denen sich Schülerinnen und Schüler mit wenig Deutschkenntnissen befinden.

Spiele ohne Worte – nonverbale Spiele	Wortschatzspiele	Bewegungsspiele	Grammatikspiele



Einführung

Die folgenden Spiele sollen eine Anregung sein, um spielerisch innerhalb einer Lerngruppe mit Kindern, die zum Teil wenig Deutschkenntnisse haben, zu interagieren und den Spracherwerb zu unterstützen. Je nach Einsatzort finden Sie in dieser Sammlung eine Auswahl an:

Spiele ohne Worte – nonverbale Spiele	Wortschatzspiele	Bewegungsspiele	Grammatikspiele

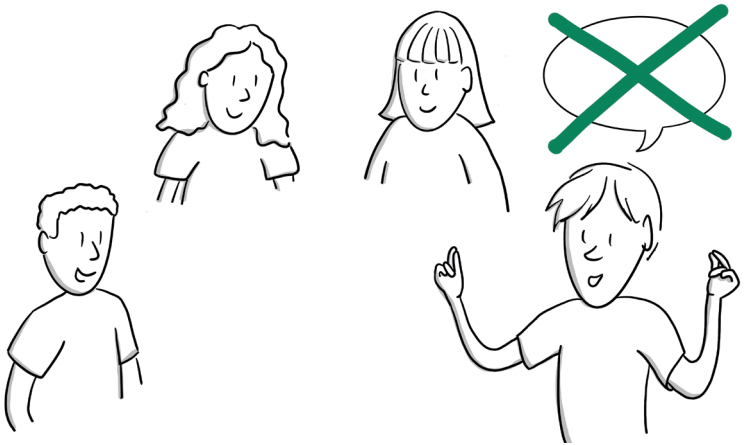
Dazu empfiehlt es sich:

- Spiele auszuwählen, die zur jeweiligen **Lerngruppe** passen.
- Sich Zeit zu nehmen. Viele Spiele brauchen einige **Wiederholungen** bis sie verstanden werden, Spaß machen und zu einem Ritual werden.
- Die Erklärungen möglichst **kurz und einfach** zu halten und diese mit Bildern, Gegenständen, Gestik und Mimik zu unterstützen.
- Die Spiele als **Idee** zu sehen. Jedes Spiel kann immer **verändert** oder auch abgewandelt werden.

Tipp: Auf den Spielkarten finden Sie immer auch eine Empfehlung zur Teilnehmerzahl und Sitzordnung. Spiele, deren Einsatz sich in mehreren Bereichen anbietet, sind mit den entsprechenden Farben ● ● ● ● markiert.

Ergänzendes Material:

Zusätzliche Begleitmaterialien zu einzelnen Spielen finden Sie zum Download auf unserem Portal www.ganztag.isb.bayern.de.



Spiele ohne Worte – Non-verbale Spiele

Kinder und Jugendliche, die sich sprachlich noch nicht aktiv am Geschehen beteiligen können, einbeziehen.

Namen im 4/4 Takt

Mitspieler	Sitzordnung
Min. 3	Sitzkreis

Anleitung:

Die Gruppe sitzt im Kreis und führt Bewegungen im 4/4-Takt aus:

– 1/4: Auf die Oberschenkel klatschen,

– 2/4: In die Hände klatschen,

– 3/4: Mit der rechten Hand schnipsen,

– 4/4: Mit der linken Hand schnipsen.

Sobald die Lerngruppe dem Ablauf folgen kann und ein gemeinsamer Rhythmus gefunden wurde, startet das Spiel. Die Spielleitung beginnt und nennt beim Schnipsen mit der rechten Hand ihren Namen und beim Schnipsen mit der linken Hand den Namen einer anderen Person. Nun ist diese Person an der Reihe und nennt beim Schnipsen mit der rechten Hand ihren eigenen Namen und mit der linken Hand den Namen einer anderen Person. Die Gruppe muss dabei im Rhythmus bleiben. Schafft sie es nicht, beginnt das Spiel von vorn.

Tipp: Achten Sie besonders zu Beginn darauf, dass das Tempo nicht zu schnell ist.

Abwandlung:

- Namensschilder vor den Teilnehmenden aufstellen, falls die Namen noch nicht bekannt sind.
- Das Tempo allmählich steigern.
- Wer aus dem Takt kommt oder einen Namen falsch nennt, scheidet aus.

Bewegungsmemory

Mitspieler	Sitzordnung
Min. 6	verteilt im Raum

Anleitung:

Zwei Personen verlassen den Raum. Die übrigen Teilnehmenden finden sich nun paarweise zusammen und überlegen sich eine gemeinsame Bewegung (z. B. auf einem Bein stehen und klatschen, Hampelmann, …).

Sobald alle Zweierteams eine Bewegung festgelegt haben, beginnt das Spiel. Die Teams verteilen sich im Raum und setzen sich auf den Boden. Die beiden Personen, die zuvor den Raum verlassen hatten, kehren nun zurück. Nun sind sie abwechselnd an der Reihe: Eine Person zeigt auf zwei beliebige Teilnehmende im Raum. Diese stehen auf und führen ihre einstudierte Bewegung vor. Stimmen die Bewegungen der zwei ausgewählten Personen überein, wurde ein passendes Paar gefunden und das Zweierteam stellt sich nun hinter die Person, die das Paar richtig erkannt hat.

Die beiden Ratenden wechseln sich so lange ab, bis alle Paare gefunden wurden. Gewonnen hat, wer die meisten Paare richtig zuordnen konnte.

Tipp: Achten Sie insgesamt darauf, dass die ausgedachten Bewegungen nicht zu komplex sind.

Damit ausgeschiedene Paare weiterhin sinnvoll in das Spielgeschehen eingebunden bleiben und keine Unruhe entsteht, kann folgender Auftrag erteilt werden: Bereits ausgeschiedene Paare beobachten das laufende Spielgeschehen aufmerksam. Wird ein neues Paar entdeckt, führen alle ausgeschiedenen Paare gemeinsam mit dem neu entdeckten Paar die zugehörige Bewegung aus.

Abwandlungen:

- Es können auch Gruppen aus drei oder vier Personen eine gemeinsame Bewegung festlegen.
- Wenn bereits ein passender Wortschatz eingeführt wurde, können die Zweierteams stattdessen ein Bild malen oder vorhandene Bildkarten nutzen und das passende Wort dazu sagen.

Reihenpantomime
Was wurde weggelassen?

Mitspieler

Min. 6

Anleitung:

Zwei bis drei Mitspielende (B, C, D) warten vor der Tür. Eine geübte oder mutige Person (A) stellt pantomimisch eine kleine Szene dar – zum Beispiel: im Supermarkt einkaufen, Haare schneiden lassen, ein Baby wickeln usw.

A spielt anschließend B die Szene vor, während C und D weiterhin draußen warten. B zeigt dann C, was verstanden wurde, und C spielt die Szene schließlich D vor.

Im Anschluss wird im Plenum gemeinsam rekonstruiert, was weggelassen oder verändert wurde. Im „schlimmsten" Fall wurde aus „Baby wickeln" vielleicht „Pizza backen".

Tipp: Bereiten Sie Bildkarten mit gut erkennbaren Alltagsszenen vor – besonders hilfreich für Teilnehmende, die noch kein oder wenig Deutsch sprechen.

Abwandlungen:

- Die Szenen stehen unter einem bestimmten Thema, z. B. „In der Schule", „Am Flughafen" oder „Berufe". So lässt sich gezielter Wortschatz einüben.
- Mit Requisiten oder Bildkarten: Nutzen Sie einfache Gegenstände (z. B. eine Mütze, ein Löffel, ein Buch) zur Unterstützung der Darstellung. Das erhöht die Verständlichkeit, bringt aber auch neue Möglichkeiten zur Verfälschung.

Farben-Freunde

Mitspieler	Sitzordnung
Min. 6	verteilt im Raum

Anleitung:

Im Raum werden verschiedene Farbkarten verteilt. Während Musik spielt, bewegen sich alle Kinder und Jugendlichen frei im Raum und betrachten die ausgelegten Karten.

Beim **ersten Musikstopp** wählt jedes Kind eine Karte mit der Farbe aus, die ihm oder ihr am meisten zusagt und nimmt diese in die Hand.

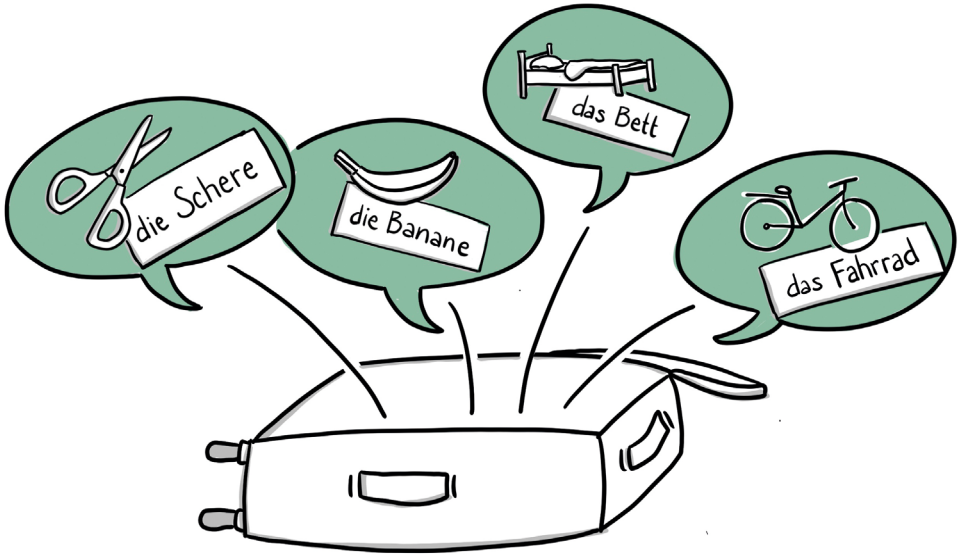
Sobald die Musik erneut beginnt, bewegen sich alle wieder im Raum.

Beim **zweiten Musikstopp** suchen sich die Kinder andere Personen mit derselben Farbe. Die neu entstandene Gruppe überlegt sich eine kleine gemeinsame Bewegung. Danach werden die Farbkarten wieder im Raum verteilt und eine neue Runde beginnt.

Tipp: Das Spiel fördert Gruppenzugehörigkeit, macht Gemeinsamkeiten sichtbar und regt nonverbale Kommunikation an.

Abwandlung:

- Auch andere Vorlieben lassen sich auf diese Weise ohne Worte abfragen (Tiere, Jahreszeiten, Unterrichtsfächer, Hobbys,..)
- Begrüßungsritual: Vor dem Spiel wird jede Farbe mit einer Emotion verknüpft (z. B. Rot = wütend, Blau = traurig, Gelb = fröhlich). Danach suchen sich die Kinder eine Farbe entsprechend ihrer aktuellen Stimmung aus. Die Gruppen spielen pantomimisch eine Szene zur entsprechenden Emotion nach.



Wortschatzspiele

Eingeführten Wortschatz wiederholen und festigen.

Was fehlt?

Mitspieler	Sitzordnung	Material
Min. 2	Teams	Bildkarten

Anleitung:

An der Tafel werden Bildkarten zu einem bestimmten Wortschatzbereich aufgehängt und die Teilnehmenden werden in Gruppen eingeteilt. Die Lernenden betrachten die Karten aufmerksam und prägen sich die Begriffe ein.

Dann schließen **alle** für einen Moment die Augen. In dieser Zeit wird eine Bildkarte von der Tafel genommen oder umgedreht.

Nach dem Öffnen der Augen überlegt jeder Mitspielende, **welcher Begriff (mit Artikel)** fehlt. Wer es weiß, meldet sich. Der oder die Schnellste wird aufgerufen. Für richtige Antworten können Punkte an die Gruppe des Ratenden vergeben werden.

Tipp: Das Spiel eignet sich auch für den Einsatz in Kleingruppen am Tisch – ab drei Personen.

Abwandlungen:

- Der fehlende Begriff muss in einen vollständigen Satz eingebaut werden.
- Es werden mehrere Bildkarten entfernt oder umgedreht. Die Teilnehmenden nennen die Begriffe abwechselnd.
- Statt die ganze Gruppe spielen zu lassen, wird aus jeder Gruppe eine Person vor die Tür geschickt. Währenddessen wird eine oder mehrere Karten verändert. Die zurückkehrenden Personen müssen den oder die fehlenden Begriffe erraten.
- Bei mehreren Fehlkarten können verschiedene **Schwierigkeitsstufen** eingeführt werden (z. B. 1 Punkt pro Begriff, Zusatzpunkt für Artikel oder Satzbildung).

Mein rechter Platz ist frei

Mitspieler	Sitzordnung	Material
Min. 4	Sitzkreis	Bildkarten

Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis. In der Mitte liegen verschiedene Bildkarten mit Wortschatz aus dem aktuellen Thema.

Das Kind, das neben dem freien Platz sitzt, spricht: ***„Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir … herbei."*** Dabei nennt es den Namen eines anderen Kindes aus der Runde.

Das angesprochene Kind antwortet: ***„Womit soll ich kommen?"***
Daraufhin nennt das erste Kind einen Begriff von einer Bildkarte aus der Mitte. Das aufgerufene Kind nimmt die passende Karte auf und setzt sich mit dieser auf den freien Platz.

Tipp: Achte darauf, dass alle Kinder einmal an der Reihe sind und dass möglichst verschiedene Bildkarten zum Einsatz kommen. Bei jüngeren oder sprachlich schwächeren Kindern können Bildkarten auch vorher gemeinsam benannt oder kurz vorgestellt werden.

Abwandlungen:

- Zusätzlich zum Begriff darf das Kind auch eine Bewegung vorgeben, zum Beispiel: **„Komm hüpfend mit der Banane herbei!", „Komm krabbelnd mit dem Ball herbei!", „Komm tanzend mit der Zahnbürste herbei!"** So wird spielerisch Wortschatz, Bewegung und Kommunikation miteinander verbunden.
- Sobald alle Bildkarten verteilt wurden und jedes Kind eine Karte erhalten hat, folgt eine kurze Wiederholungsrunde:

  Variante 1: Jedes Kind nennt der Reihe nach laut den Begriff auf der eigenen Karte – mit passendem Artikel.

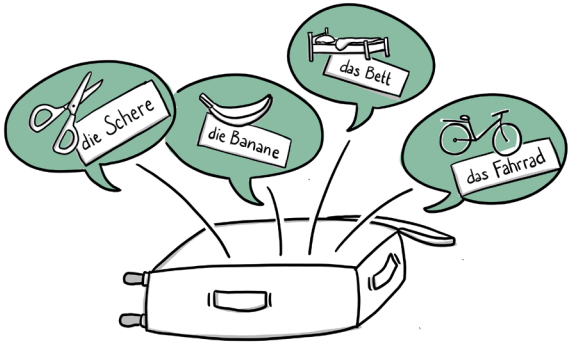
  Variante 2: Die Karten werden im Uhrzeigersinn weitergegeben. So erhält jedes Kind eine neue Karte, welche nun mit Artikel benannt werden soll.

Kofferpacken

Mitspieler	Sitzordnung
Min. 4	Sitzkreis

Anleitung:

Die Kinder sitzen im Kreis. Die erste Person beginnt mit dem Satz: **„Ich packe in meinen Koffer und nehme … mit.“** Dabei wird ein Gegenstand genannt (z. B. „einen Ball“). Die nächste Person wiederholt den Satz vollständig und fügt **einen weiteren Begriff** hinzu: **„Ich packe in meinen Koffer und nehme einen Ball und ein Buch mit.“** So geht es reihum weiter. Ziel ist es, dass sich möglichst viele Kinder beteiligen. Bei kleineren Gruppen sollten **mindestens zwei Runden** geschafft werden, bei größeren Gruppen idealerweise **mindestens zehn Begriffe**.



Tipp: Das Spiel eignet sich besonders gut zur Wortschatzwiederholung oder als Einstieg in ein neues Thema.

Abwandlungen:

- **Bildkarten zur Unterstützung:** Die passenden Wortschatzkarten liegen in der Mitte und werden „handelnd“ in einen (echten oder symbolischen) Koffer gelegt. Die Merkfähigkeit steht dabei nicht im Vordergrund – es geht um das Kennenlernen und Wiederholen von Wörtern.
- **Vorgegebene Themenbereiche:** Es kann ein bestimmter Wortschatzbereich verwendet werden, z. B. **Schulsachen, Obst, Kleidung** oder **Tiere**.
- **Wortschatz gezielt einschränken:** Nur Wörter mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben, mit einem bestimmten Artikel oder in der Einzahl/Mehrzahl dürfen genannt werden.
- **Vereinfachte Version für Sprachanfänger und Sprachanfängerinnen:** Die Person an der Reihe wiederholt **nur den zuletzt genannten Begriff** und nennt dann einen neuen, z. B.: *„Ich nehme das Buch mit.“* → *„Ich nehme das Buch und den Ball mit.“*

Wörtersuche

Mitspieler	Sitzordnung	Material
Min. 4	Teams	Würfel

Anleitung:

Für dieses Spiel werden Kärtchen mit Oberbegriffen aus bereits bekannten Wortfeldern benötigt (z. B. **Obst, Farben, Fahrzeuge, Schulsachen …**) sowie ein Würfel. Die Kinder werden in mindestens zwei Gruppen eingeteilt. Ein Kind der ersten Gruppe zieht eine Themenkarte (z. B. „Obst“) und würfelt eine Zahl (z. B. 4). Die Gruppe muss nun **vier passende Wörter (mit Artikel)** aus diesem Themenbereich nennen (z. B. „die Banane, der Apfel …“). Gelingt das, erhält die Gruppe **einen Punkt**. Anschließend ist die nächste Gruppe an der Reihe.

Tipp: Das Spiel eignet sich sehr gut zur Wiederholung und Festigung bereits eingeführter Wortschatzbereiche. Bildkarten oder Gegenstände zur visuellen Unterstützung können eingesetzt werden – besonders hilfreich für Kinder mit geringen Deutschkenntnissen.

Abwandlungen:

- **Kleingruppenwettbewerb mit Zeitdruck:** Alle Gruppen erhalten denselben Oberbegriff. Sobald eine Gruppe die geforderte Anzahl an passenden Wörtern (laut Würfelzahl) gefunden hat, ruft sie **„Stopp!“** – dann dürfen die anderen Gruppen **nichts mehr ergänzen**. Die Ergebnisse werden verglichen und Punkte vergeben.
- **Ohne Würfel – mit Zeitlimit:** Jede Gruppe sammelt zu einem Begriff in einer **festgelegten Zeit** (z. B. 1 Minute) **so viele passende Wörter wie möglich**. Je nach Anzahl gibt es unterschiedlich viele Punkte.
- Mehrzahl nennen: Sobald eine Gruppe die Anzahl an Wörtern gefunden hat, muss sie zu jedem Begriff die passende Mehrzahl nennen, um einen Punkt zu erhalten.

Frage und Antwort

Mitspieler	Sitzordnung
Min. 4	Sitzkreis

Anleitung:

Alle Kinder sitzen im Kreis. Die Spielleitung beginnt und sagt zum Beispiel: ***„Am liebsten esse ich Erdbeeren."*** Dann stellt sie die Frage: ***„Was magst du am liebsten?"*** und wendet sich an ein Kind. Dieses Kind ist nun an der Reihe und antwortet in der Ich-Form, zum Beispiel: ***„Am liebsten esse ich Bananen."*** Dann stellt das Kind die Frage an ein neues Kind. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Kinder einmal gesprochen haben.

Tipp: Das Spiel eignet sich sehr gut als **regelmäßiges Ritual** – z. B. zum Einstieg in den Tag. Es hilft, einfache Satzstrukturen zu automatisieren und den Wortschatz spielerisch zu festigen.

Abwandlungen:

- Die **Satzmuster** lassen sich leicht an andere Themenbereiche anpassen, z. B.:
  - *„Meine Lieblingsfarbe ist … / Was ist deine Lieblingsfarbe?"*
  - *„Ich bin … Jahre alt / Wie alt bist du?"*
  - *„Mein Lieblingstier ist … / Was ist dein Lieblingstier?"*
  - *„Mein Lieblingsfach ist … / Was ist dein Lieblingsfach?"*
- Verwenden Sie unterstützend **Bildkarten oder Gegenstände**, damit auch Kinder mit geringen Deutschkenntnissen aktiv teilnehmen können.

Schnapp das Wort

Mitspieler	Sitzordnung	Material
4–5	Gruppentisch	Fliegenklatsche, Bildkarten

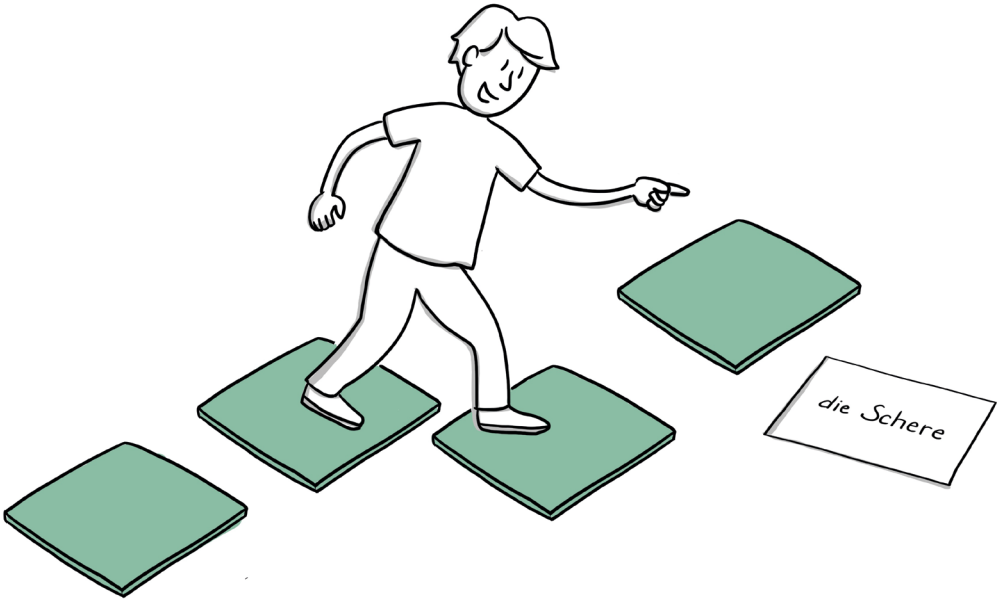
Anleitung:

Auf einem Tisch werden verschiedene Bildkarten ausgelegt. Die Kinder stehen mit etwas Abstand rund um den Tisch. Jede Person hält eine Fliegenklatsche (oder einen anderen weichen Gegenstand zum Tippen) hinter dem Rücken. Die Spielleitung nennt einen Begriff, z. B. **„der Apfel“**. Nun versuchen alle, so schnell wie möglich die passende Bildkarte mit der Fliegenklatsche zu berühren („zu schnappen“). Wer zuerst auf die richtige Karte tippt, darf diese behalten.

Tipp: Besonders gut geeignet für kleine Gruppen (max. 4–5 Kinder), damit es fair und übersichtlich bleibt.
Um Hektik und Diskussionen zu vermeiden: **Vor Spielbeginn die Regel erklären, dass die Fliegenklatschen immer hinter dem Rücken gehalten werden,** bis das Startsignal (der Begriff) kommt.

Abwandlungen:

- Artikel-Modus: Die Spielleitung nennt nur den Artikel (z. B. „die“) – die Kinder müssen nun blitzschnell eine passende Bildkarte auswählen. Wenn die getippte Karte korrekt zum Artikel passt und der Begriff genannt werden kann, bekommt das Kind die Karte.
- Artikel nennen: Die Spielleitung nennt nur den Begriff. Wer als Erstes die richtige Karte tippt, darf sie nur behalten, wenn zusätzlich der passende Artikel genannt wird (z. B. „der Apfel“). Falls das nicht gelingt, darf die Karte liegen bleiben oder ein anderes Kind es versuchen.
- **Wortschatzfelder kombinieren:** Es können mehrere Themenbereiche gleichzeitig auf dem Tisch liegen – z. B. Obst, Tiere, Farben, Kleidung. Das erhöht die Herausforderung und Wiederholungseffekte.



Bewegungsspiele

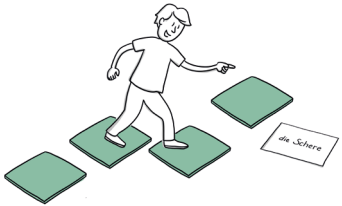
Auflockern und Wortschatz wiederholen.

Eisschollen-spiel

Mitspieler	Sitzordnung	Material
2–12	verteilt im Raum	Teppichfließen oder Reifen, Bildkarten

Anleitung:

Auf dem Boden werden sogenannte **„Eisschollen“** verteilt – das können **Hula-Hoop-Reifen, Teppichfliesen oder Papierbögen** sein. Auf jede Eisscholle wird eine **Bildkarte mit einem bekannten Wortschatzbegriff** gelegt (z. B. Schulsachen, Tiere, Obst …). Alle Kinder starten auf einer Seite des Raumes. Die Spielleitung nennt nun einen bestimmten „Weg“, zum Beispiel: **„Spitzer – Füller – Radiergummi – Heft“**. Das aufgerufene Kind darf nun losgehen und **muss die Eisschollen in genau dieser Reihenfolge betreten**. Beim Betreten jeder Scholle nennt es laut und deutlich den Begriff der Karte.



Tipp: Besonders geeignet, um Sprache mit Bewegung zu verbinden.
Kann auch draußen gespielt werden (z. B. mit Bildkarten und Kreidemarkierungen).

Abwandlungen:

- **Beobachtung & Beschreibung:** Ein Kind geht einen selbstgewählten Weg über das Feld. Ein zweites Kind beobachtet genau und **muss anschließend den Weg mündlich beschreiben** – z. B.: ***„Du bist über den Spitzer, das Heft und den Radiergummi gegangen.“***
- **Freier Weg mit Sprachprüfung:** Die Spielleitung gibt nur **Start- und Zielscholle** vor (z. B. „Beginne beim Lineal und komme beim Füller an“). Das Kind wählt selbst einen Weg dazwischen – bekommt aber nur einen Punkt, **wenn es alle überquerten Begriffe korrekt benennt**.
- **Wortkategorie-Weg:** Nur Karten einer bestimmten Kategorie dürfen überquert werden (z. B. nur Obst, nur Tiere, nur Wörter mit „der“). Erhöht die Schwierigkeit und fördert die Unterscheidung nach Merkmalen.
- **Lauf gegen die Zeit:** Ein Kind oder Team hat eine bestimmte Zeit (z. B. 30 Sekunden), um so viele richtige Begriffe wie möglich beim Überqueren zu nennen. Fördert Konzentration und Tempo.

Eckenraten

Mitspieler

Min. 4

Anleitung:

Alle Teilnehmenden stehen in **einer Ecke des Raumes**. Die Spielleitung beschreibt einen Begriff aus einem bereits behandelten Wortschatzbereich – zum Beispiel: *„Es ist im Mäppchen. Es ist lang und dünn. Es gibt ihn in verschiedenen Farben."* → Die gesuchte Antwort ist: der Buntstift. Das Kind, das den Begriff **richtig errät**, darf **eine Ecke weitergehen**. Wer eine **falsche Antwort gibt**, muss eine Ecke **zurückgehen** (außer von der Startecke – dann bleibt man dort). **Gewonnen hat**, wer als Erstes **alle vier Ecken** erfolgreich durchlaufen hat.

Tipp: Um **laute Zwischenrufe** oder Durcheinander zu vermeiden, darf **jede Person pro Raterunde nur einmal antworten**. Zudem richtet die Spielleitung das Rätsel immer nur an die Teilnehmenden **einer Ecke**. Kinder und Jugendliche die gerade nicht in dieser Ecke stehen, dürfen nicht mitraten.

Abwandlungen:

- **Bildkarten statt Umschreibungen:** Statt eine Beschreibung zu hören, zeigt die Spielleitung **eine Bildkarte**, die von den Kindern benannt werden muss. Wer richtig antwortet, darf zur nächsten Ecke.
- **Kinder beschreiben selbst:** Ein Kind erhält eine Bildkarte oder den Begriff von der Spielleitung und **beschreibt diesen selbst**. Die anderen müssen raten.
- **Eckenstart bei großen Gruppen:** Die Gruppe wird von Anfang an **gleichmäßig auf alle vier Ecken** verteilt. Auch hier gilt: Wer eine ganze Runde (vier Ecken) schafft, hat gewonnen.
- **Mit Artikeln arbeiten:** Nur wer **den** Begriff mit korrektem Artikel **nennt**, darf weiter.

Atome finden sich

Mitspieler	Sitzordnung
Min. 10	Pausenhof Turnhalle

Anleitung:

Alle Teilnehmenden verteilen sich im Raum. Während Musik läuft, bewegen sich alle frei durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, nennt die Spielleitung eine **Zahl** und ein **Körperteil**, an dem sich die „Atome“ festkleben müssen. Beispiel: Die Spielleitung sagt „drei“ und „Arm“. Dann müssen sich **drei Personen verbinden** und sich an ihren Armen festhalten.

Tipp: Dieses Spiel eignet sich gut, um zufällige Gruppen zu bilden.

Abwandlungen:

- **Farben statt Körperteile:** Statt Körperteile zu nennen, wird eine **Farbe** genannt. Alle Kinder, die diese Farbe tragen, müssen sich dann zu einer Gruppe zusammenschließen. Dies fördert das Bewusstsein für Farben und auch die Gruppendynamik.
- **Wettbewerbscharakter:** Wer in der Runde **keinen Partner** oder keine passende Gruppe findet, **scheidet aus**. Das Spiel wird fortgesetzt, bis nur noch wenige oder eine Person übrig bleibt. So entsteht ein spannender Wettbewerb.

Komm zu mir

Mitspieler	Sitzordnung	Material
Min. 6	Stuhlkreis	Bildkarten

Anleitung:

Die Teilnehmenden bilden Paare. Eine Person aus jedem Paar setzt sich auf einen Stuhl im Stuhlkreis, die dazugehörige Person stellt sich hinter diesen Stuhl. **Ein Stuhl** im Kreis bleibt **frei**. Die sitzenden Personen erhalten je eine Bildkarte mit einem Begriff aus dem behandelten Wortschatz. Die stehenden Personen merken sich gut, welches Bild ihre Partnerperson in den Händen hält. Die Person, die hinter diesem leeren Stuhl steht, versucht nun, eine sitzende Person mit einem passenden Begriff auf diesen Platz zu locken. Dazu sagt sie laut und deutlich z. B.: **„Hase, komm zu mir!"**
Die Person, die die genannte Bildkarte mit dem Begriff „Hase" hat, versucht nun so schnell wie möglich zum freien Stuhl zu gelangen. Die Person, die hinter ihr steht, darf dies verhindern, indem sie die Partnerperson vorsichtig festhält oder antippt. Gelingt das Entkommen, bleibt nun ein anderer Stuhl leer – und die Person hinter diesem neuen leeren Stuhl nennt den nächsten Begriff.

Tipp: Nach einigen Runden sollten die Rollen gewechselt werden – nun setzen sich die vorher stehenden Personen und übernehmen die Bildkarten, während die anderen hinter den Stühlen stehen.

Anstatt die Person auf dem Stuhl festzuhalten oder anzutippen, können auch Wäscheklammern an den Oberteilen der sitzenden Personen befestigt werden, die schnell geschnappt werden müssen.

Abwandlung:

- Für höhere Sprachniveaus kann die Beschreibung komplexer sein *(„Ich bin etwas, das du brauchst, wenn es regnet und du draußen bist." – für „Regenschirm")*.

Hatschi-Patschi-Spiel

Mitspieler	Sitzordnung
Min. 6	Sitzkreis

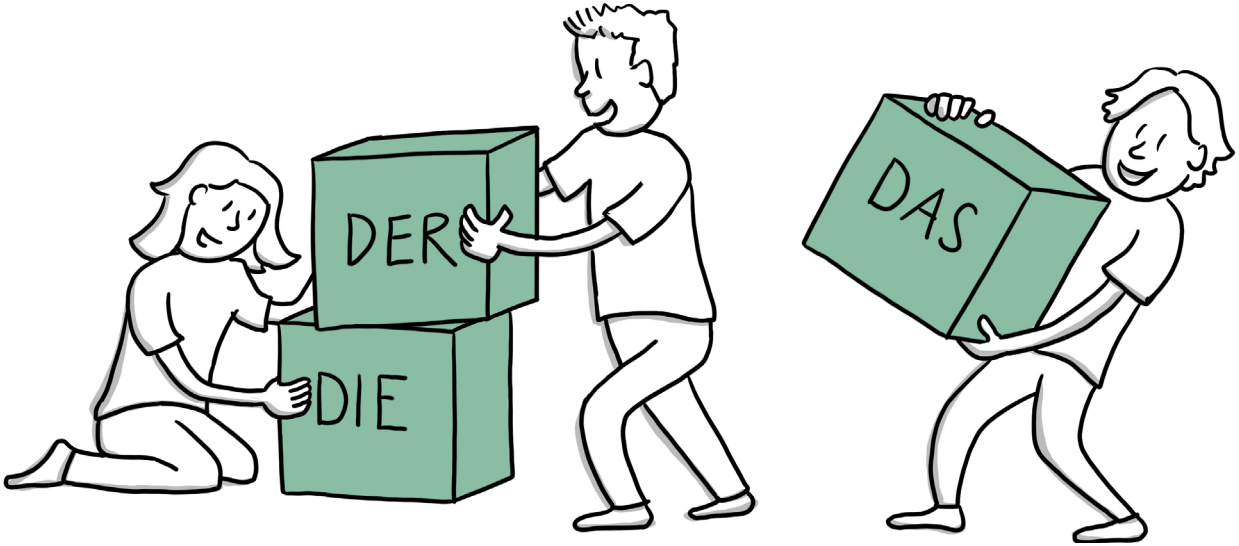
Anleitung:

Alle Kinder sitzen im Kreis. Eine Person geht vor die Tür. Der freie Stuhl dieser Person wird umgedreht. Während die Person draußen ist, wählt die Spielleitung im Stillen ein Kind aus, das in dieser Runde „Hatschi-Patschi“ heißt. Nun darf die Person vor der Tür wieder hereinkommen und allen im Uhrzeigersinn die selbe Frage stellen: ***„Wie heißt du?“*** Alle antworten mit ihrem Namen (z. B. „Ich heiße Laura“, „Ich heiße Max“). Wenn die befragte Person jedoch beim „Hatschi-Patschi“ angekommen ist, antwortet dieser laut und deutlich: ***„Ich heiße Hatschi-Patschi!“***Alle Kinder im Kreis springen jetzt auf und wechseln die Plätze. Wer keinen Platz findet, geht als Nächstes vor die Tür.

Tipp: Das Spiel eignet sich gut, um Frage-Antwort-Strukturen zu festigen. Vor dem Start können passende Satzmuster gemeinsam wiederholt werden. Für mehr Sicherheit in der Durchführung ist es hilfreich, die Namen oder Begriffe vorher als Wortkarten sichtbar zu machen.

Abwandlungen:

- Das Spiel kann zu verschiedenen Themenbereichen gespielt werden, indem die zentrale Frage angepasst wird:
  - **„Wie alt bist du?“** – Eine Person antwortet z. B.: „Ich bin 100 Jahre alt.“
  - **„Woher kommst du?“** – Eine Person sagt z. B.: „Ich komme aus dem Schlaraffenland.“
  - **„Was isst du gern?“** – Eine Person erfindet z. B. eine lustige Speise: „Ich esse am liebsten Regenbogenpizza.“
- Die auffällige, witzige oder fantasievolle Antwort löst immer das Zeichen zum Platzwechsel aus.



Grammatikspiele

Spielerische Anwendung von Regeln.

Der-Die-Das-Tabellenspiel

Mitspieler	Sitzordnung	Material
Min. 2	frontal	AB Tabellenspiel oder Blockblatt

Anleitung:

Die Kinder erhalten ein Arbeitsblatt mit drei Spalten: **„der – die – das“.**
Dann nennt die Spielleitung einen Buchstaben und die Kinder sollen zu diesem Buchstaben je ein passendes Nomen finden und diese in die jeweilige Spalte eintragen.

Punktevergabe:

- Für jedes richtige Wort: **10 Punkte**
- Wenn mehrere Kinder dasselbe Wort schreiben: **5 Punkte pro Person**
- Hat nur ein Kind ein korrektes Wort in einer Spalte: **20 Punkte**

Tipp: Ordnen Sie den Artikeln feste Farben zu (z. B. „der“ = blau, „die“ = rot, „das“ = grün). Diese Farben können auch für die Markierung der Spalten oder Wortkarten genutzt werden, um den Lerneffekt zu verstärken.

Abwandlung:

- Sobald mehrere Wortschatzthemen eingeführt wurden, können die Spalten nach Themenbereichen benannt werden (z. B. **Tiere, Gemüse, Namen**). → Bei falschem Artikel erfolgt ein **Punktabzug**.
- Für fortgeschrittene Lernende lassen sich die Spalten auch nach Wortarten gestalten (z. B. **Nomen, Verben, Adjektive**). → So kann das Spiel auf das jeweilige Lernniveau angepasst werden.

Ergänzendes Material:

Zusätzliches Material finden Sie zum Download auf unserem Portal www.ganztag.isb.bayern.de.

Verbenbingo

Mitspieler	Sitzordnung	Material
Min. 2	frontal	Bingokarten oder Blockblatt

Anleitung:

Jedes Kind erhält eine **Bingokarte** mit konjugierten Verben, jeweils in Verbindung mit dem passenden Pronomen *(z. B. du gehst, sie liest)*. Die Lehrkraft nennt die **Grundform** eines Verbs (Infinitiv), z. B. **„gehen“**. Die Kinder prüfen, ob eine passende konjugierte Form des Verbs auf ihrer Karte steht, und markieren das Feld (z. B. mit einem Muggelstein oder Stift). Sobald ein Kind eine komplette **Reihe** (horizontal, vertikal oder diagonal) hat, ruft es *„Bingo!“*

Tipp: Die Gewinnerin oder der Gewinner liest zur Kontrolle alle **markierten Felder laut vor**. So werden die Verbformen zusätzlich geübt und wiederholt.

Abwandlungen:

- Wortschatz-Bingo **(für Anfänger):** Die Felder zeigen **Bilder von Nomen** zu einem bestimmten Wortschatzthema (z. B. Kleidung, Tiere, Schulmaterialien). Die Spielleitung nennt ein passendes Wort mit Artikel (z. B. **„der Ball“**), die Kinder suchen das entsprechende Bild und markieren es.
- Wortschatz-Bingo **(für Fortgeschrittene):** Die Spielleitung **sagt einen ganzen Satz**, in dem ein Begriff vorkommt (z. B. **„Der Ball ist rund.“**). Die Kinder hören genau hin und markieren das passende Bild auf ihrer Karte.
- Artikel-Bingo**:** Die Spielleitung nennt ein **Nomen** (z. B. **„Tisch“**) – die Kinder suchen auf ihrer Karte die **korrekte Kombination aus Nomen und Artikel** (z. B. **„der Tisch“**) und markieren sie.

Ergänzendes Material:

Zusätzliches Material finden Sie zum Download auf unserem Portal www.ganztag.isb.bayern.de.

Satzbau in Bewegung

Mitspieler	Sitzordnung
Min. 6	Stuhlreihe

Anleitung:

In der Mitte des Raumes wird eine **Reihe mit Stühlen** aufgestellt. Die Kinder stehen außen herum. Ein erstes Kind beginnt, sagt z. B. ***„Ich“*** und setzt sich auf den ersten Stuhl.
Das nächste Kind wiederholt den Satzanfang, ergänzt ihn um ein weiteres Wort, z. B. ***„Ich esse“***, und setzt sich auf den nächsten Stuhl. So wird der Satz **nach und nach aufgebaut**.
Wenn ein Kind den Satz beenden möchte, sagt es **„Punkt!“** und setzt sich **vor den letzten Stuhl auf den Boden**.

Tipp: Einzelne Stuhllehnen können mit **Wortarten-Karten** beschriftet werden (z. B. **Personalpronomen, Verb, Artikel, Nomen**), um den Kindern eine **Struktur** zur Satzbildung vorzugeben.

Abwandlung:

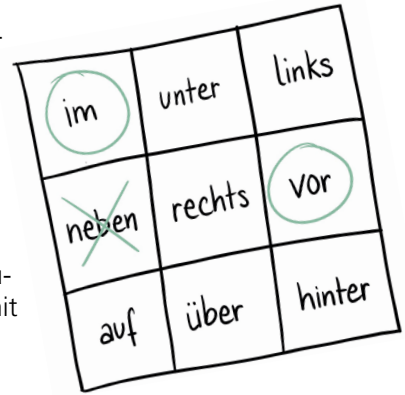
- Wenn ein **Nomen** oder ein **Satzanfang** verwendet wird (also ein Wort, das **großgeschrieben** wird), stellt sich das Kind **hinter den jeweiligen Stuhl**, anstatt sich zu setzen.
  Dadurch wird gleichzeitig das Verständnis für Großschreibung im Deutschen gefördert.

Satz – Drei gewinnt

Mitspieler	Sitzordnung
Min. 2	frontal

Anleitung:

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Die Lehrkraft zeichnet ein Dreigewinnt-Spielfeld (3×3 oder größer) an die Tafel und füllt die Felder mit Begriffen – z. B. Nomen. Abwechselnd wählen die Teams ein Feld aus und müssen einen sinnvollen Satz mit dem jeweiligen Begriff bilden. Gelingt das, darf das Team sein Symbol (X oder O) in das Feld setzen. Ziel ist – wie beim klassischen „3 gewinnt" – eine Reihe aus drei eigenen Symbolen zu bilden (waagrecht, senkrecht oder diagonal).



Tipp: Je nach Sprachniveau können ganze Sätze, Satzanfänge oder bestimmte Strukturen (z. B. mit Adjektiv, Präposition, Verbform) gefordert werden. Auch ein Zeitlimit pro Zug erhöht die Dynamik.

Abwandlung:

- Statt Nomen können die Felder auch mit anderen sprachlichen Elementen befüllt sein:
  - **Verben in der Grundform,** zu denen Sätze gebildet werden müssen
  - **Orts- oder Zeitangaben,** die korrekt in einen Satz eingebaut werden sollen
  - **Redewendungen oder Sprichwörter,** die erklärt oder verwendet werden sollen

Ergänzendes Material:

Zusätzliches Material finden Sie zum Download auf unserem Portal www.ganztag.isb.bayern.de.

Impressum

Erscheinungsjahr 2025

Herausgeber:
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung

Kontakt:
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung
Grundsatzabteilung
Schellingstr. 155
80797 München
E-Mail: *abt.ga@isb.bayern.de*

Redaktion:
Julia Haberer

Unter Mitwirkung von:
Susanne Stanner
Muhittin Arslan

Sabine Silberhorn
Marion Weinthaler
Cornelia Oswald
Steph Ritter
Stefan Rochelmeyer

Grafiken:
Anja von Klitzing, www.dialogstifter.de

Gestaltung/Layout:
PrePress-Salumae.com, Kaisheim