

D a z

mit dem
ganzen

Körper

50 Bewegungsspiele
zum Deutschlernen



Nina Wilkening

Impressum

Titel

DaZ mit dem ganzen Körper
50 Bewegungsspiele zum Deutschlernen

Autorin

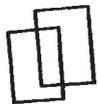
Nina Wilkening

Titelbildmotiv

Norbert Höveler

Illustrationen

Anja Boretzki



Verlag an der Ruhr
Mülheim an der Ruhr
www.verlagruhr.de

Geeignet für die Klassen 1–4

Urheberrechtlicher Hinweis:

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für jeden Schüler der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Die dazu notwendigen Informationen (Buchtitel, Verlag und Autor) haben wir für Sie als Service bereits mit eingedruckt. Diese Angaben dürfen weder verändert noch entfernt werden. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien (auch von Ihnen veränderte) an Kollegen, Eltern oder Schüler anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet.

Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Kein Verleih. Keine gewerbliche Nutzung. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Bitte beachten Sie die Informationen unter www.schulbuchkopie.de.

Soweit in diesem Produkt Personen fotografisch abgebildet sind und ihnen von der Redaktion fiktive Namen, Berufe, Dialoge u. Ä. zugeordnet oder diese Personen in bestimmte Kontexte gesetzt werden, dienen diese Zuordnungen und Darstellungen ausschließlich der Veranschaulichung und dem besseren Verständnis des Inhalts.

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle kann keine Haftung für die Inhalte externer Seiten, auf die mittels eines Links verwiesen wird, übernommen werden. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

© Verlag an der Ruhr 2017

ISBN 978-3-8346-3568-6

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 5



Bewegungsspiele zur Wortschatz- erweiterung und Wortschatzfestigung

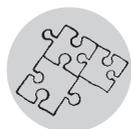


Bewegungsspiele zu Wortarten

Allgemeine Tipps	10
1 Salat-Spiel.....	11
2 Familie Meier.....	13
3 Körperteile-Fangen.....	14
4 Tiere tauschen.....	15
5 Gefühle-Rap	17
6 Wetter-Massage	18
7 Bewegungsgeschichte „Tagesablauf“	20
8 Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?	21
9 Atom-Spiel.....	23
10 Schulhaus-Rallye.....	25
11 Reise nach Jerusalem.....	27
12 Hobby-Pantomime.....	29
13 Blinde Kuh	30
14 Polizisten-Spiel.....	31
15 Riech-Pärchenspiel	32
16 Womit soll ich fahren?	33
17 Stadtbummel im Klassenzimmer...	34
18 Reimwörter-Fangen.....	36
19 Freunde einsammeln	37
20 Alle Vögel fliegen hoch	38
21 Plopp-Spiel.....	39
22 Aufgepasst, zugefasst!.....	40
23 Wortschatz-Rallye	41

Allgemeine Tipps	44
24 Bewegungen weitergeben.....	45
25 Simon sagt	46
26 Verben konjugieren mit Bewegungen.....	48
27 Frau Müller ruft Emre	49
28 Bewegungsskulpturen	50
29 Menschen-Pärchenspiel	51
30 Fühlsack	52
31 Gegensatz-Staffellauf	54
32 Drinnen- und Draußen- Forscher.....	56
33 Steigerungs-Line-up	57
34 Artikel 1, 2 oder 3.....	58
35 Partner finden	59
36 Schleich-Pärchenspiel	60
37 Was gehört zusammen?	62
38 Rückenmalerei	64
39 Präpositionen-Schlafkönig.....	65
40 Chaos-Spiel	66
41 Postspiel.....	68

Inhaltsverzeichnis



Bewegungsspiele zu einfachen Sätzen und Satzstrukturen

Allgemeine Tipps	70
42 Wollknäuel-Spiel	71
43 Samurai-Spiel	72
44 12-Uhr-Spiel	73
45 Wer hat die Kekse aus der Dose geklaut?	74
46 Magst du Kartoffeln?	75
47 Ja, bitte – nein, danke!	76
48 Nebensätze-Schneeballschlacht... ..	77
49 Andocken.....	78
50 Wenn ich zaubern könnte	79



Anhang

Obst- und Gemüse-Bildkarten	82
Familie Meier-Bildkarten	83
Familie Meier-Geschichte	84
Tiere tauschen-Karten	85
Gefühle-Rap.....	86
Wetter-Massage	87
Bewegungsgeschichte „Tagesablauf“	89
Stadtbummel im Klassenzimmer	90
Freunde einsammeln-Karten	91
Gegensatz-Staffellauf.....	92
Dringen- und Draußen-Forscher	93
Partner finden	94
Schleich-Pärchenspiel 1 (Einzahlwörter)	95
Schleich-Pärchenspiel 1 (Mehrzahlwörter)	96
Chaos-Spiel-Brettspielvorlage	97
Chaos-Spiel-Karten.....	98
Medientipps.....	99

Vorwort

Allzu oft bedeutet ein Schulvormittag für Ihre Schüler* stundenlanges Sitzen auf einem Stuhl, lediglich unterbrochen durch die Pausen, dem Gang zur Toilette oder dem Nachfragen beim Lehrer. Dies entspricht dem Bewegungsdrang der Schüler in keinsten Weise. Je nach Witterung, z. B. an einem heißen Sommertag, fällt es den Schülern dann doppelt schwer, vor ihren Arbeitsblättern, Büchern und Heften sitzen zu bleiben, anstatt sich im Freien zu bewegen.

Mit Bewegungsspielen kann dem Unmut der Schüler, stundenlang sitzen zu müssen, aber auch den daraus resultierenden Haltungsschäden und Motorikdefiziten entgegengewirkt werden.

Deutschlerner stehen noch vor einer weiteren Herausforderung: Sie sind bei geringem Sprachstand häufig zu völlig teilnahmslosem Sitzen gezwungen – und sollen sich trotzdem neue Vokabeln und Sprachstrukturen einprägen. Sicherlich ist es in ihrem eigenen Interesse, die deutsche Sprache zu lernen, um sich mit anderen verständigen zu können. Dieses Interesse reicht aber als intrinsische Motivation nicht aus. Bewegungsspiele mit Lerninhalten machen Spaß und das Lernen geschieht quasi als nettes Nebenprodukt. Statt sich darüber zu ärgern, dass man, wie in manchen Schulen, eine weitere Stunde mit trockenem Deutschunterricht verbringen muss, freuen sich die Schüler darauf, wenn sie wieder „Deutsch spielen“ dürfen. Sie sind begeistert, motiviert und behalten die Inhalte deutlich besser. Hierzu trägt auch bei, dass bei bewegtem Lernen mehrere Sinne angesprochen werden.

Die hier vorgestellten Spiele eignen sich nicht, um eine komplette Schulstunde auszufüllen. Sie sind vielmehr gedacht als Appetitanreger zu Beginn einer Stunde, als Belohnung am Ende oder als „Energizer“ für zwischendurch. Die Dauer der Spiele liegt meist bei 5 bis 10 Minuten, so dass noch genügend Zeit ist, „richtigen“ Unterricht anzuschließen.

Um die Freude am Spielen und Bewegen hochzuhalten und niemanden zu frustrieren, wird in diesem Buch ausdrücklich versucht, möglichst wenige Wettkampfspiele zu berücksichtigen. In den wenigen Fällen, in denen ein Spiel Wettkampfcharakter

* Aus Gründen der besseren Lesbarkeit haben wir in diesem Buch durchgehend die männliche Form verwendet. Natürlich sind damit auch immer Frauen und Mädchen gemeint, also Lehrerinnen, Schülerinnen etc.

Vorwort

aufweist, wird in Gruppen gespielt, so dass keiner allein daran schuld wäre, wenn eine Gruppe verliert. Hier ist auch immer der Lehrer gefragt, der im Vorfeld darauf hinweist, dass es nicht um Gewinnen und Verlieren geht.

Zum Aufbau des Buches

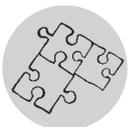
Das Buch ist in drei Kapitel eingeteilt, Symbole leiten Sie durch die Kapitel:



Übungen zur Wortschatzerweiterung und Wortschatzfestigung



Wortarten



Einfache Sätze und Satzstrukturen

Zu jedem Spiel finden Sie eine Spielbeschreibung und im Anhang eventuell benötigte Kopiervorlagen für Zusatzmaterialien. Darüber hinaus brauchen die Spiele meist keine weiteren Materialien. Die wenigen Materialien, die doch benötigt werden, finden sich in jedem (Lehrer-)Haushalt.

Die Angaben zur Zeit, zum Ort, zur Zielgruppe und zum Lernziel erleichtern Ihnen die Einschätzung, ob das Spiel für Ihre Lerngruppe und Ihre örtlichen Voraussetzungen geeignet ist.

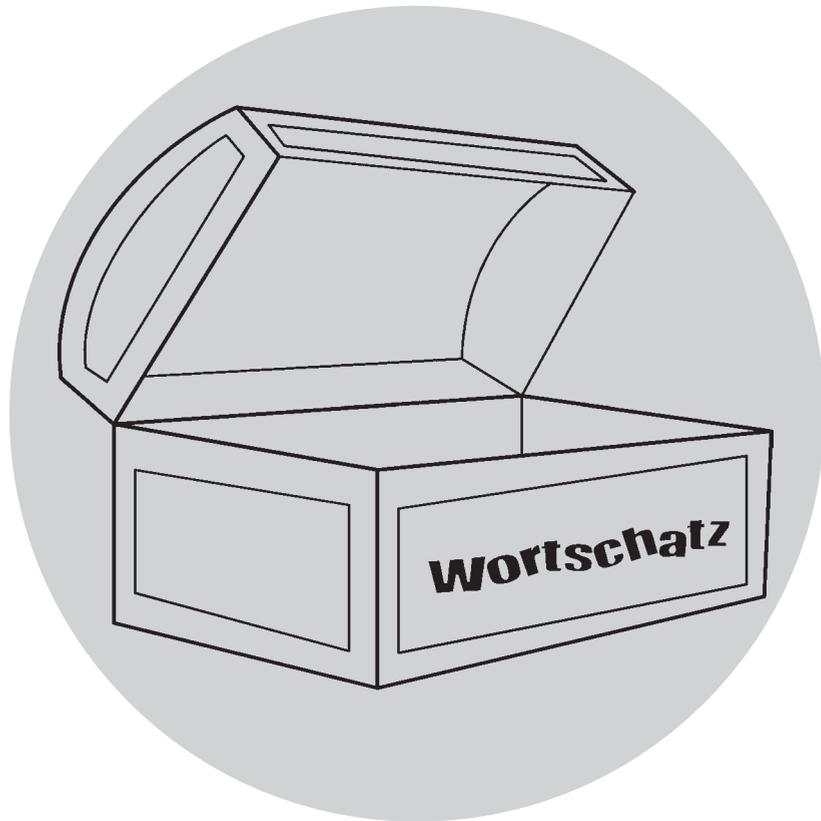
Unter der Rubrik „Vorbereitung“ können Sie lesen, wie viel Zusatzaufwand Sie investieren müssen, um das Spiel spielen zu können. Auch hier sind es nur sehr wenige Spiele, die einen Aufwand von mehr als 5 Minuten verlangen.

In der eigentlichen Spielbeschreibung „So geht es“ lesen Sie Schritt für Schritt, wie Sie vorgehen müssen.

Viele Spiele sind so gestaltet, dass Sie sie variieren können, um sie auf andere Themen und Inhalte übertragen zu können. Hinweise dazu erhalten Sie unter „Differenzierungshinweise und Varianten“. Hier finden Sie auch Hilfen für schwächere Schüler oder Herausforderungen für Leistungsstarke.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Freude beim Spielen und Deutschlernen.

Nina Wilkening



Bewegungsspiele zur
**Wortschatzerweiterung
und Wortschatzfestigung**

Allgemeine Tipps

Die erste Schwierigkeit, die sich Deutschlernern stellt, ist die Aneignung eines Wortschatzes. Dieser ist zunächst noch wichtiger als das Beherrschen von korrekten Grammatik- und Satzstrukturen. Wer das Wort „Toilette“ kennt, kann sich verständlich machen, auch ohne sagen zu können „Darf ich bitte mal auf die Toilette“ oder „Ich muss auf die Toilette“. Ein Wort, eventuell mit entsprechender Betonung oder Mimik, sagt alles, was nötig ist, um verstanden zu werden.

Aber gerade die Aneignung eines Wortschatzes kann sehr trocken sein. Mit Schrecken erinnert man sich an die Vokabelpaukereien aus der eigenen Schulzeit.

Mit abwechslungsreichen Bewegungsspielen wird der Langeweile vorgebeugt.

Im folgenden Kapitel finden Sie Anregungen für die wichtigsten Wortfelder, die die Schüler kennen lernen sollten, z. B.

- ⊙ der Körper
- ⊙ die Familie
- ⊙ Schulsachen
- ⊙ Obst und Gemüse

Die letzten Anregungen sind Bewegungsspiele, die Sie für einen beliebigen Wortschatz einsetzen können. So haben Sie die Freiheit, zwischen unterschiedlichen Spielen zu wählen, egal, welches inhaltliche Thema Sie gerade behandeln.

Salat-Spiel

Das bereiten Sie vor

- ① Kopieren Sie die „KV Obst- und Gemüse-Bildkarten“ viermal. Entscheiden Sie sich dann für Obst oder Gemüse.
- ② Schneiden Sie die Karten auseinander.
- ③ Wählen Sie Obst- oder Gemüsesorten aus. Bei einer normalen Klassenstärke von z. B. 20 Schülern wählen Sie fünf Sorten aus. Jede Sorte ist dann mit 4 Karten vertreten. Bei einer kleineren Gruppengröße, z. B. 10 Schülern, wählen Sie 5 Sorten mit je 2 Karten aus.

So geht es

- ① Treffen Sie sich mit den Kindern im Stuhlkreis.
- ② Geben Sie jedem Kind eine Karte.
- ③ Fordern Sie die Kinder auf, der Reihe nach zu sagen, welches Obst/Gemüse sie auf ihrer Karte sehen, z. B. „Ich habe eine Birne.“
- ④ Beginnen Sie die erste Spielrunde: Stellen Sie sich in die Mitte und nennen Sie eine Obstsorte (bzw. Gemüsesorte), z. B. „Birne“. Alle Kinder, die eine Birne-Bildkarte in der Hand halten, tauschen die Plätze. Während die Kinder tauschen, versuchen Sie sich auf einen freien Stuhl zu setzen.
- ⑤ Ein Kind bleibt übrig. Es stellt sich, so wie Sie zuvor, in die Mitte und nennt eine andere Obstsorte (bzw. Gemüsesorte), z. B. „Kirsche“. Wieder wechseln alle Kinder, die eine Kirsch-Karte in der Hand halten, die Plätze und das Kind in der Mitte ergattert sich einen freien Platz.
- ⑥ Wenn ein Kind „Obstsalat“ (bzw. „Gemüsesalat“) sagt, wechseln alle Kinder, egal, welche Obstsorte (bzw. Gemüsesorte) auf ihrer Karte abgebildet ist, den Platz.
- ⑦ Unterbrechen Sie ab und zu das Spiel, indem Sie „Stopp“ sagen. Fordern Sie die Kinder auf, ihre Karten untereinander zu tauschen (z. B. indem jeder seine Karte

1



Thema:

Wortschatz „Obst und Gemüse“

Zielgruppe:

Anfänger ohne Lesekenntnisse

Ziel:

Schüler erweitern und festigen den Wortschatz zum Thema „Obst und Gemüse“

Ort:

Klassenzimmer

Dauer:

5–10 Minuten

Sozialform:

Großgruppe

Material:

KV Obst- und Gemüse-Bildkarten (S. 82)



1

Salat-Spiel

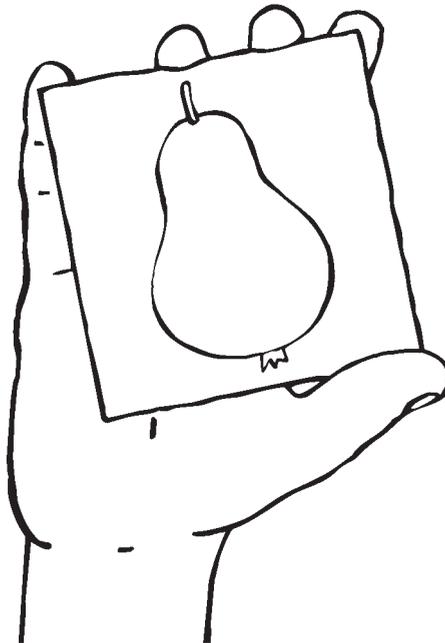
an den rechten Nachbarn weitergibt). Fordern Sie die Kinder erneut auf, der Reihe nach die Obstsorte (bzw. Gemüsesorte) auf ihrer Karte zu benennen, bevor Sie eine weitere Runde spielen.

Variante

Sie können auch mit anderen Bildkarten oder Gegenständen das „Salat-Spiel“ spielen (z. B. Süßigkeitensalat, Spielzeugsalat etc.). Die Regeln sind dieselben, es muss nur darauf geachtet werden, dass alle Bildkarten oder Gegenstände mehrfach zur Verfügung stehen.

Differenzierung

- ① Wählen Sie wenige Bilder und üben Sie diese vor dem Spiel intensiv.
- ② Wenn Sie Schüler mit wenigen Deutschkenntnissen haben, die über Lesefähigkeiten verfügen, können Sie die Begriffe unter die Karten schreiben, so dass diese sie immer wieder nachlesen können.



Familie Meier

Das bereiten Sie vor

- ① Kopieren Sie die Bilder („KV Familie Meier-Bildkarten“) groß (ca. Faktor 122%) und schneiden Sie diese aus. Stellen Sie für jedes Bild einen Magnet bereit, um das Bild an die Tafel hängen zu können.
- ② Kopieren Sie die „KV Familie Meier-Geschichte“ und halten Sie diese bereit oder schlagen Sie die Seite im Buch auf.

So geht es

- ① Treffen Sie sich mit den Schülern im Stuhlkreis. Stellen Sie den Schülern die Familienmitglieder mit Bild und deren Bewegungen vor:
Mutter → Blumen plücken
Vater → telefonieren
Oma → mit dem linken Arm eine Rührschüssel formen, mit dem rechten rühren
Opa → winkt
Sohn → mit dem Fuß einen Fußball kicken
Tochter → mit der Bürste die Haare kämmen
- ② Zeigen Sie auf ein Bild und fordern Sie die Schüler auf, das Familienmitglied zu benennen und die Bewegung nachzuahmen. Machen Sie dies so lange, bis die Begriffe und Bewegungen „sitzen“.
- ③ Zeigen Sie nacheinander abwechselnd auf die Bilder und die Schüler: Schüler 1 ist Mutter, Schüler 2 Vater usw.
- ④ Lesen Sie den Text langsam vor. Jedes Mal, wenn Sie den Namen eines Familienmitgliedes vorlesen, stehen alle Kinder, die dieses Familienmitglied darstellen, auf und machen die passende Bewegung dazu. Lesen Sie „Familie Meier“ vor, stehen alle auf und machen die Bewegungen.
- ⑤ Sie können den Text auch mehrfach vorlesen und zuvor die Rollen tauschen.

2



Thema:

Wortschatz
„Familie“

Zielgruppe:

Anfänger ohne
Lesekenntnisse

Ziel:

Schüler erweitern
und festigen den
Wortschatz zum
Thema „Familie“

Ort:

Klassenzimmer

Dauer:

5–10 Minuten

Sozialform:

Kleingruppe mit 6
Kindern oder
Großgruppe

Material:

- ⊙ KV Familie Meier-Bildkarten (S. 83)
- ⊙ KV Familie Meier-Geschichte (S. 84)



3

Körperteile-Fangen

So geht es

- ① Nennen Sie ein Körperteil. Jedes Kind berührt dieses Körperteil bei sich.
- ② Bestimmen Sie einen oder mehrere Fänger.
- ③ Benennen Sie für die erste Runde ein Körperteil, „z. B. Rücken“. Geben Sie durch „Los“ oder ein akustisches Zeichen (z. B. Anschlagen einer Trommel) das Zeichen zum Spielbeginn.
- ④ Die Kinder rennen über den Schulhof bzw. durch die Sporthalle. Der Fänger fängt die Schüler, indem er das jeweilige Körperteil (z. B. Rücken) SANFT berührt und es dazu laut benennt (z. B. „Rücken“). Wer gefangen wurde, versteinert. Andere Schüler können die gefangenen Schüler befreien, indem sie ihnen SANFT über das jeweilige Körperteil streichen und dieses dabei benennen.
- ⑤ Beenden Sie die Spielrunde durch ein akustisches Signal, oder indem Sie „Stopp“ rufen, nach ein bis zwei Minuten, spätestens aber, wenn alle Kinder gefangen wurden. Alle Kinder kommen zusammen. Sie bestimmen einen bzw. mehrere neue Fänger und nennen das nächste Körperteil, das vom Fänger berührt werden muss.

Differenzierung

Sollten die Schüler sehr geringe Deutschkenntnisse besitzen, kann es sinnvoll sein, das jeweilige Körperteil, das berührt werden soll, mit einem Band zu kennzeichnen, denn die Fänger müssen schließlich wissen, wo sie hinfassen müssen, um jemanden zu fangen.

Thema:

Wortschatz
„Körper“

Zielgruppe:

Anfänger ohne
Lesekenntnisse

Ziel:

Schüler erweitern
und festigen den
Wortschatz zum
Thema „Körper“

Ort:

Schulhof oder
Sporthalle

Dauer:

5–10 Minuten

Sozialform:

Großgruppe

Material:

–

Tiere tauschen

Das bereiten Sie vor

- ① Kopieren Sie die „KV Tiere tauschen-Karten“ so oft, dass jedes Kind eine Karte bekommt.
- ② Schneiden Sie die Karten aus.

So geht es

- ① Treffen Sie sich mit den Schülern im Stehkreis.
- ② Zeigen Sie den Schülern alle Karten einzeln und fordern Sie die Schüler auf, die abgebildeten Tiere zu benennen und ihren jeweiligen Laut nachzuahmen, z. B. „Wie heißt das Tier? Was macht das Tier?“ Die Schüler antworten: „Das ist eine Kuh. Die Kuh sagt ‚muh‘.“ Wiederholen Sie den Satz gemeinsam mit allen Schülern.
- ③ Verteilen Sie die Karten an die Kinder. Jedes Kind bekommt eine Karte.
- ④ Die Kinder gehen durch den Raum. Wenn sie auf ein anderes Kind treffen, bleiben sie stehen, befragen sich gegenseitig nach den Tieren und stellen diese vor, z. B.
Schüler 1: „Wie heißt dein Tier?“
Schüler 2: „Mein Tier heißt ‚Kuh‘. Wie heißt dein Tier?“
Schüler 1: „Mein Tier heißt ‚Elefant‘. Was sagt dein Tier?“
Schüler 2: „Mein Tier sagt ‚muh‘. Was sagt dein Tier?“
Schüler 2: „Mein Tier sagt ‚törö‘.“
- ⑤ Anschließend tauschen die Kinder ihre Karten und suchen sich einen neuen Partner. Gehen Sie während des Spiels herum und hören Sie zu, ob die Kinder die richtigen Sätze sagen. Helfen Sie bei Bedarf.

Varianten

- ① Erweitern Sie die Palette der Tiere. Malen Sie weitere Bilder bzw. fordern Sie die Kinder auf, weitere Bilder zu malen, die ins Spiel miteinbezogen werden.

4



Thema:

Wortschatz „Tiere“

Zielgruppe:

Anfänger ohne
Lesekenntnisse

Ziel:

Schüler erweitern
und festigen den
Wortschatz zum
Thema „Tiere“

Ort:

Klassenzimmer

Dauer:

5–10 Minuten

Sozialform:

Großgruppe

Material:

KV Tiere
tauschen-Karten
(S. 85)

Bewegen Sie was im **DaZ** - Unterricht!

DaZ mit dem ganzen Körper

-  motiviert Seiteneinsteiger und DaZ-Schüler durch Bewegungsspiele zum Deutschlernen
-  ist in internationalen Förderklassen, Seiteneinsteigerklassen, Sprachfördergruppen oder der Einzelarbeit einsetzbar
-  benötigt kaum Vorbereitungszeit durch fertige, direkt anwendbare Ideen und Materialien

Sie finden hier Ideen für

-  zahlreiche Inhaltsbereiche wie Wortschatz, Wortarten, einfache Sätze und Satzstrukturen
-  Klassenraum, Turnhalle und Schulhof
-  Bewegungsphasen von 1 bis 30 Minuten
-  Partnerarbeit, Klein- und Großgruppen
-  unterschiedlichste Sprachstandniveaus



www.verlagruhr.de

Für die Klassen 1-4

 **Verlag an der Ruhr**