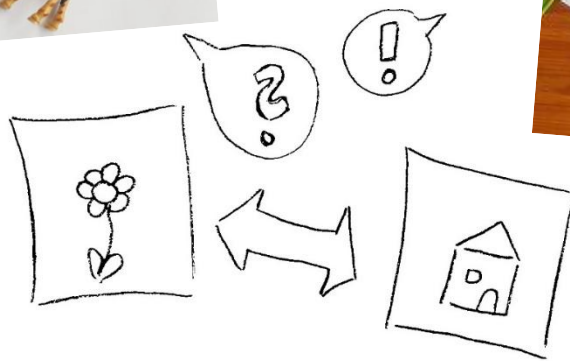


SPRACH WORTSCHATZ SPIELE



für Kindertagesstätte, Schuleingangsphase, Grundschule
und Willkommensklassen

Inhalt

Spiele zum Wortschatzlernen	3
DIE SPIELE	4
„Was ist das?“ - „Das ist ein Ball“!	4
„Was versteckst du?“	5
Obstsalat	6
Verben-Pantomime.....	7
Gedächtnisspiele – Kim-Spiele	8
Memory mit wechselnden Verstecken (Nanu)	9
Memory – verschiedene Varianten	10
Ich packe meinen Koffer	12
Lotto (und Bingo)	13
Fliegenklatschenspiel	14
Schere-Stift-Lineal	15
Schnipp Schnapp	16
Tauschgeschäft (Talk and swap)	17
Mit X Fragen zum Ziel	18
Frage-/ Lesekette	19
Bankrutschen	19
Weitere Informationen.....	20
Kontakt zu den Autorinnen.....	20
Impressum	20

Überarbeitete Fassung Januar 2026

Spiele zum Wortschatzlernen

Grundlagen und praktische Tipps

Das vorrangige Ziel aller vorgestellten Spiele ist die häufige Wiederholung der (neuen) Wörter in verschiedenen Kontexten!

Begriffe entwickeln sich, indem man vielfältige Erfahrungen damit macht!

Lernende brauchen in der Regel bis zu 50 kontextbezogene Wiederholungen, damit ein neues Wort auch eigenständig gebraucht werden kann!

Wichtig ist der hochfrequente Gebrauch der Wörter durch die Fachkraft - und die Kinder!

Verbinden Sie Sprache mit viel Bewegung!

(Grobmotorik, Feinmotorik, Mundmotorik, Graphomotorik)

Ein reicher Wortschatz ist entscheidend für die sprachliche und kognitive Entwicklung.

Ein umfangreicher Wortschatz hilft beim aktiven Sprechen, beim Lesen von Fachtexten und Schreiben.

DIE SPIELE

„Was ist das?“ - „Das ist ein Ball!“



Sprachliche Förderschwerpunkte:

- Wortschatz: Nomen: Gegenstände, die weitergegeben werden (Erarbeitung von neuem Wortschatz)
- Außerdem: Kommunikation: Floskeln/ Chunks, Frage „Was ist das?“, Satzbaustufe eins: Konjugation von „sein“ = „das ist...“
- Anwendung/ Übung der ersten + wichtigsten Strategie zum Wortschatzlernen: die Frage stellen „Was ist das?“

Räumliche Bedingungen: im (Stuhl)Kreis oder am Tisch

Material: ein Gegenstand (Ball, Gänseblümchen, Stift, Banane, ...)

Ablauf: Die Kinder stehen im Kreis. Die PK gibt einen Gegenstand, z.B. ein Gänseblümchen oder einen Ball, an das neben ihr sitzende Kind weiter und sagt dabei „Das ist ein Ball.“. Das Kind 1 gibt den Gegenstand zurück und fragt dabei: „Was ist das?“, die PK antwortet „Das ist ein Ball!“ und reicht es wieder an das Kind 1 zurück. Das Kind antwortet mit „AH! (Ein Ball!)“ Nun wendet sich dieses Kind 1 an das nächste Kind 2 und sagt zu diesem „Das ist ein...“. Das Kind 2 fragt Kind 1: „Was ist das? Kind 1 antwortet. Nun wendet sich Kind 2 an Kind 3 und sagt „Das ist ein Ball.“ Kind 3 fragt wieder usw.

Varianten:

Kann sich ein Kind bei der Weitergabe des Objekts das Wort nicht merken, geht es wieder so weit zurück, bis ein Kind das richtige Wort sagen kann.

Es kann gleichzeitig ein zweiter (dritter) Gegenstand aus dem gleichen Themenbereich weitergegeben werden.

Es können aus dem einfachen Dialog kurze „Theatersequenzen/ Szenen“ entstehen, je mehr man übertreibt.

„Was versteckst du?“



Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen: passiver und aktiver Wortschatz und Fragestellung

Räumliche Bedingungen: im Stuhlkreis

Material: Gegenstände oder Bildkarten

Ablauf:

- Ein Kind hält die Hände hinter den Rücken und bekommt von der Spielleitung einen Gegenstand (aus einer Auswahl von Gegenständen, z.B. Inhalt der Federtasche) in die Hand, den es durch Erasten erkennen muss (taktile Wahrnehmung), ohne es den anderen Kindern zu verraten (Trainieren des Point of View).
- Die anderen Kinder fragen: „Ist es der/ die / das....?“ „Ist es ein/e...?“ oder „Hast du....?“ (mit Akkusativ!) „Hast du die Schere?“
- Die Spielleitung legt die jeweils falsch geratenen Gegenstände für alle sichtbar ab und sagt: „Nein, der/die/das ... habe ich“, z.B. „Nein, die Schere habe ich“

Variante:

- Der Gegenstand muss am Klang erkannt werden (auditive Wahrnehmung). Das Kind macht dazu hinter einem Sichtschutz (z.B. Aktenordner) Geräusche mit dem Gegenstand, z.B. auf den Tisch legen, bewegen, ggf. öffnen, schließen (Feinmotorik)
- der Gegenstand muss durch Erfragen von Eigenschaften erraten werden „Ist es rund/ kalt/ blau...?“

Obstsalat



„Obstsalat“ ist ein Reaktionsspiel und trainiert den Wortschatz zu einem bestimmten Thema. Es geht um Hörverständnis: Die Kinder müssen das Wort verstehen, reagieren und sich einen neuen Platz suchen.

Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen: Die Kinder verstehen die Wörter in der Einzahl und Mehrzahl (passiver Wortschatz).

Räumliche Bedingungen: Stuhlkreis

Material: Realgegenstände oder Bildkarten mit je 2 oder 3 gleichen Motiven (je 3 Stühle usw.)

Ablauf:

- Die Kinder sitzen im Stuhlkreis.
- Jedes Kind bekommt eine „Obstsorte“ zugeteilt (Bildkarte oder Realgegenstand des entsprechenden Themas).
- Mindestens zwei Kinder haben immer dieselbe „Obst“sorte.
- Der/die Spielleiter*in sagt: „Die Äpfel tauschen die Plätze.“
- Sofort müssen alle Kinder mit der Bildkarte „Apfel“ aufstehen und die Plätze tauschen.

Alternativ kann Obstsalat auch mit sprachlich aktiven Kindern gespielt werden. Ein Kind steht in der Mitte und möchte einen Platz ergattern. Das Kind sucht sich gedanklich eine Sache aus (vorgegebene Wörter die themenzentriert sind oder falls das Thema Kleidung behandelt wird, wählt es eine Anziehsache aus, die von einigen Kindern getragen wird), benennt diese Sache und während die Kinder reagieren, versucht das Kind in der Mitte, schneller auf einem leeren Platz zu sitzen. Visuelle Unterstützung kann mit Bildkarten geboten werden, die um den Hals getragen werden/ gezeigt werden, alternativ bei älteren Kindern mit Wörtern (z.B. notiert auf Kreppband).

Verben-Pantomime



Obwohl ein Pantomime-Spiel per se keinen Sprechanlass beinhaltet, können mit diesem einfachen Spiel durch eine entsprechende sprachliche Begleitung durch die PK sehr gut Verben und die Konjugation von Verben geübt werden (s.u.)!

Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen:

Die Kinder benennen die Verben (aktiver Wortschatz, Artikulation). Sie hören verschiedene Formen des Verbs (passiver/ rezeptiver Wortschatz).

Räumliche Bedingungen: Stuhlkreis oder am Tisch

Material: Bildkarten mit Tätigkeiten (können auch selbst hergestellt werden, dazu die Kinder beim Malen, Hüpfen, Schneiden, Zähneputzen usw. fotografieren und die ausgedruckten/ laminierten Fotos nutzen)

Ablauf:

- Die Kinder sitzen im Stuhlkreis oder am Tisch.
- Die Verben auf den Bildkarten werden alle benannt. Es werden Bewegungen/ Darstellungsmöglichkeiten dazu vereinbart bzw. von der Fachkraft vorgegeben.
- Ein Kind beginnt, zieht eine Karte und stellt (stumm) das Verb dar, die anderen Kinder raten, was dargestellt wird.

Wichtig:

Die Handlungen müssen von der Fachkraft (mehrfach) verbalisiert werden, im Idealfall in verschiedenen Formen!

Beispiel: „Was macht Maria?“ „Riechen!“ „Sie riecht?! Maria, riechst du?“ „Ja. (Ich rieche.)“ „Richtig, Maria hat gerochen. Das war ‚riechen‘.“ usw.

Gedächtnisspiele – Kim-Spiele



Kim-Spiele verfolgen das Ziel, das Gedächtnis zu trainieren und die fünf Sinne zu schärfen. Der Begriff Kim-Spiele beruht auf einem Roman Rudyard Kiplings aus dem Jahre 1901. Im Kern der Geschichte geht es darum, dass fast alles durch Lernen und Training erreicht werden kann.

Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen:

Die Kinder benennen die Gegenstände/Bildkarten (aktiver Wortschatz, Artikulation).

Räumliche Bedingungen: Stuhlkreis oder am Tisch

Material: Realgegenstände oder Bildkarten (5 – 6) des entsprechenden Themas

Ablauf:

- Die Kinder sitzen im Stuhlkreis oder am Tisch.
- Die Gegenstände und Bildkarten werden alle benannt.

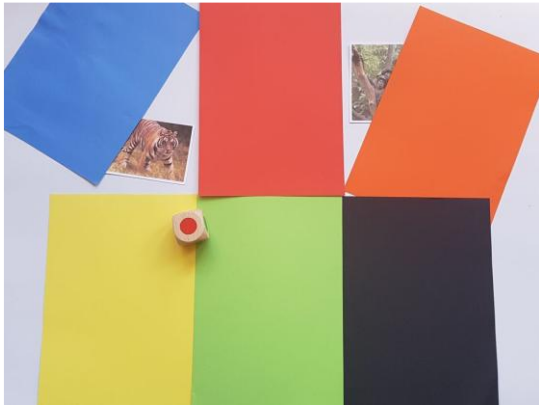
Variante 1: Alle Gegenstände werden mit einem Tuch abgedeckt. Ein Zauberspruch wird gesprochen. Ein Gegenstand wird entnommen. Die verbleibenden Gegenstände werden aufgedeckt. Es wird die Frage gestellt: „Was fehlt?“

Die Kinder benennen den fehlenden Gegenstand.

Variante 2: Ein Kind bekommt alle Gegenstände/Karten und verdeckt oder versteckt diese (z.B. in einem Fühlsack). Das Kind legt fünf der Gegenstände in den Kreis und benennt sie („Das ist der Stuhl, ...). Ein Gegenstand wird zurückbehalten. Die anderen Kinder müssen raten, welchen Gegenstand das Kind noch versteckt hat.

Unterschied zwischen den Varianten: Bei der ersten Variante muss von den Kindern nur der fehlende Gegenstand benannt werden. Bei der zweiten Variante muss das eine Kind mindestens fünf der Gegenstände aktiv aufzählen und die anderen müssen den einen fehlenden Gegenstand benennen.

Memory mit wechselnden Verstecken (Nanu)



Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen:

Die Kinder benennen die Gegenstände/ Bildkarten (aktiver Wortschatz, Artikulation).

Räumliche Bedingungen: Stuhlkreis oder am Tisch

Material: Realgegenstände oder Bildkarten, 6 farbige Abdeckungen (Tücher, Taschen, Filz oder Tonpapier u.ä.), Farbwürfel mit den entsprechenden Farben der Abdeckungen

Ablauf:

- Die Kinder sitzen im Stuhlkreis oder am Tisch.
- Die Realgegenstände oder die Abbildungen auf den Bildkarten werden benannt.
- Dann wird je ein Gegenstand unter eine der farbigen Abdeckungen gelegt. Der Vorgang wird versprochen: „Hier ist ein rotes Tuch. Was soll unter dem roten Tuch liegen?“ „Der Tisch.“ (Hier wird durch die Fragestellung der Nominativ/ der 1. Fall ausgelöst.) ODER „Was soll ich unter das rote Tuch legen?“ „Den Tisch.“ (Hier wird durch die Frage der Akkusativ/ der 4. Fall ausgelöst.)
- Wenn alle Gegenstände abgedeckt sind, würfeln die Kinder reihum.
- Das Kind, das an der Reihe ist, muss sich daran erinnern, was unter dem Tuch mit der jeweils gewürfelten Farbe liegt und den Gegenstand benennen. (Das Kind kann auch unter das Tuch greifen und den Gegenstand „erfühlen“, wenn es sich nicht sofort erinnert). Hilfestellung möglich mit einer Entweder-oder-Frage: „Liegt dort der... oder das...?“

Variante mit Zahlenkarten

- Man verwendet 6 Karten mit den Zahlen von 1-6 (als Würfelbilder oder Ziffern)
- Nun legt man die Karten oder Realgegenstände AUF die Zahlenkarten, so dass die Zahl verdeckt ist.
- Dann wird gewürfelt und die Frage lautet: Was liegt auf der gewürfelten Zahl?

Bei dieser Variante sind alle Bilder oder Gegenstände des Lern-Wortschatzes immer sichtbar und können benannt werden ohne die Antwort zu verraten. „Liegt die Schere, das Lineal, der Radierer, der Spitzer, die Federtasche, der Stift oder der Kleber auf der 3?“

Memory – verschiedene Varianten



Das klassische Memory kann man ganz ohne Sprache spielen. Da aber der Wortschatz der Kinder gefördert werden soll, stellen wir einige Varianten vor, bei denen zwingend Sprache benötigt wird.

a) Memory gegen einen gemeinsamen Gegner

Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen:

Die Kinder verstehen die Wörter (passiver Wortschatz) und benennen die Wörter (aktiver Wortschatz). Die Kinder sprechen sich ab.

Räumliche Bedingungen: Stuhlkreis oder am Tisch

Material: Bildkartenpaare zum entsprechenden Thema, Handpuppe als „gemeinsamer Gegner“, Bierdeckel für den Weg des gemeinsamen Gegners

Ablauf:

- Die Kinder spielen als Gruppe gegen einen gemeinsamen Gegner.
- Von jedem Bildpaar wird jeweils eine Karte offen ausgelegt, die andere kommt auf einen verdeckten Kartenstapel.
- Der Weg für den Gegner wird gelegt.
- Die Kinder schauen sich die offen ausgelegten Karten an und merken sich, wo etwas liegt. Danach werden sie umgedreht.
- Ein Kind der Gruppe darf eine Karte vom Stapel ziehen und benennt die Abbildung.
- Die Kinder dürfen sich beraten, wo die entsprechende Karte auf dem Tisch liegt.
- Waren die Kinder erfolgreich, passiert nichts.
- Haben die Kinder nicht das Bildpaar gefunden, darf der Gegner einen Schritt auf seinem Weg vorrücken.
- Haben die Kinder alle Paare gefunden, bevor der Gegner am Ende des Weges angekommen ist, haben die Kinder gewonnen.

b) Memory-Kartenklatschen

Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen:

Die Kinder verstehen die Wörter (passiver Wortschatz) und benennen die Wörter (aktiver Wortschatz).

Räumliche Bedingungen: Stuhlkreis oder am Tisch

Material: Bildkartenpaare zum entsprechenden Thema

Ablauf:

- Von jedem Bildpaar wird jeweils eine Karte offen ausgelegt, die andere kommt auf einen verdeckten Kartenstapel.
- Alle Kinder bis auf eins bekommen eine Fliegenklatsche.
- Das Kind ohne Fliegenklatsche nimmt die oberste Karte vom Stapel und benennt, was auf dem Bild zu sehen ist.
- Die anderen Kinder müssen nun schnell das passende Bild unter den aufgedeckten Karten finden und mit der Fliegenklatsche darauf klatschen.
- Das Kind, was zuerst auf die Karte geklatscht hat, gibt seine Fliegenklatsche ab und darf die nächste Karte aufdecken.

c) Memory im Raum

Übungsschwerpunkte/ Sprachliche Voraussetzungen:

Die Kinder verstehen die Wörter (passiver Wortschatz) und benennen die Wörter (aktiver Wortschatz). Die Kinder fragen sich gegenseitig.

Räumliche Bedingungen: Gruppenraum

Material: so viele Bildkartenpaare zum entsprechenden Thema, dass jedes Kind eine Karte bekommt

Ablauf:

- Die Bild-Paare werden unter den Kindern verteilt.
- Jedes Kind schaut sich seine Karte an und steckt sie in die Hosentasche.
- Die Kinder laufen durch den Raum und fragen sich gegenseitig, welche Karte sie haben.
- Wenn sie glauben, den richtigen Partner gefunden zu haben, dürfen sie die Karten vergleichen.

Ich packe meinen Koffer

(Ich räume meine Wohnung ein, Ich koche eine Suppe, Ich wasche meinen Körper...)



Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen:

Die Kinder benennen die Gegenstände/ Bildkarten (aktiver Wortschatz, Artikulation).

Räumliche Bedingungen: Stuhlkreis

Material: Realgegenstände oder Bildkarten des jeweiligen Themas, z.B. einen Koffer, einen Suppentopf, eine Puppenstube, eine Federtasche, ...

Ablauf:

- Die Kinder sitzen im Stuhlkreis (am Tisch oder vor dem Puppenhaus).
- Die Gegenstände liegen in der Mitte des Kreises bzw. des Tisches.
- Die Kinder nehmen einen Gegenstand/ eine Bildkarte, benennen sie und legen sie in den Koffer (den Topf, das Puppenhaus...).

Sprachliche Varianten: Je nach sprachlichen Fähigkeiten werden die Gegenstände, die bereits eingepackt/ingeräumt wurden, wiederholt. Die Gegenstände sind sichtbar, weil bei dieser Spielvariante die Wiederholung der Wörter und nicht die Merkfähigkeit im Vordergrund stehen.



Variante: „Ich packe meine Federtasche“

Lotto (und Bingo)

Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen: Die Kinder verstehen die Wörter (passiver Wortschatz), ggf. benennen oder umschreiben sie die Wörter auch (aktiver Wortschatz).

Räumliche Bedingungen: am Tisch

Material: für Lotto: Bildkarten zu einem Thema, ein fertiges Lotto-Bild pro Kind (z.B. Raster mit ausgewählten Bildkarten aus dem Stapel, möglich sind aber auch Wimmelbilder o.ä), für Bingo: ein Blanko-Raster (3×3 bis max. 5×5), das die Kinder selbst mit ausgewählten (kleinen) Bildkarten befüllen, ggf. Spielsteine (Knöpfe, Muggelsteine o.ä.)



Ablauf:

- Bildkartenstapel (oder Wortkarten) verdeckt bereitstellen
- **Lotto:** Kinder erhalten feste Raster/ vorgegebene Bilder; Spielleitung deckt Karten auf, benennt/ umschreibt; Kinder markieren passendes Feld; Ziel: Raster/ Bilder ganz oder teilweise füllen/ abdecken/ einen Stein darauflegen
- **Bingo:** Kinder befüllen ihr Blanko-Raster selbst; gleiche Zieh- und Benennroutine wie bei Lotto; Ziel: erste vollständige Reihe (waagrecht, senkrecht, diagonal)
- Eine Karte wird aufgedeckt und das Abgebildete wird benannt oder umschrieben.
- Wer den Gegenstand auf seinem Bild findet, darf einen Spielstein darauflegen.
- Wer zuerst eine bestimmte Anzahl Gegenstände abgedeckt hat oder wer zuerst sein Lotto-Bild voll oder eine Reihe im Bingo hat, gewinnt.

Varianten: Lotto als Teamspiel für 2 oder mehr Kinder,

für ältere Kinder: **Wörter statt Bildern** einsetzen

Tipp: Der/ Die Spielleiter:in sollte das Spiel intensiv sprachlich begleiten, indem er/ sie zusätzliche Bemerkungen macht, die Wörter hochfrequent nutzt und Zwischenfragen stellt: z.B. „Wer hat den Hasen angekreuzt?“ „Du hast schon den Hund und die Katze, jetzt brauchst du noch den Vogel!“ u.ä., auch die Verneinung mit kein/ keine kann hierbei oft wiederholt werden.

Fliegenklatschenspiel



Das Fliegenklatschenspiel kann für sehr viele Übungs- oder Vertiefungssituationen genutzt werden. Es macht den Kindern immer sehr viel Spaß, vor allem, weil sie sich bewegen können. Es eignet sich hervorragend als ein Teamspiel/Gruppenspiel, indem die Gruppe mit jeder richtigen Antwort Punkte sammelt.

Übungsschwerpunkt / sprachliche Voraussetzungen: Die Kinder verstehen/erkennen die Wörter (passiver Wortschatz) oder die Geräusche und benennen oder umschreiben die Wörter (aktiver Wortschatz).

Räumliche Bedingungen: im Stuhlkreis, am Tisch oder in einem großen Raum, um zu rennen

Material: ausgewählte Bildkarten/ Geräusche entsprechend des Themas, was gerade behandelt wird und zwei oder mehr Fliegenklatschen

Ablauf:

- Ein Satz Bildkarten oder Aufgabenkärtchen werden verdeckt bereitgelegt oder an einer Wand/Tafel befestigt.
- Zwei Karten werden aufgedeckt und/oder eine Frage wird gestellt, z.B.: "Was reimt sich auf Haus?" oder ein Geräusch wird abgespielt.
- Wer die Lösung weiß schlägt so schnell wie möglich mit seiner Fliegenklatsche auf die richtige Wortkarte (rennt zur Wand) und spricht: " Auf Haus reimt sich Maus" Oder "Haus - Maus".
- Die Fliegenklatsche hilft dabei zu sehen, wer schneller war. Wenn die Fliegenklatsche unten liegt, war der Spieler schneller und sagt die Lösung.

Schere-Stift-Lineal

Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen:

Die Kinder sprechen Wörter und gebärden dabei teils mit dem ganzen Körper, teils mit den Händen. Grobmotorik, Feinmotorik und Mundmotorik werden trainiert. Die Kinder verstehen und benennen die Wörter auch (passiver und aktiver Wortschatz). Für viele Kinder ist die Gebärde eine Vorstufe des Sprechens. Sie können sich damit ausdrücken und sind am Spiel beteiligt, bevor sie sprechen können.

Wortbedeutungen werden besser gespeichert.

Räumliche Bedingungen: im Raum

Material: 3 Realgegenstände: eine Schere, ein Stift und ein Lineal

Ablauf:

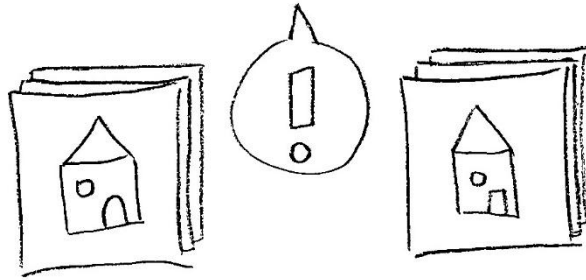
- Die Spielleitung zeigt die Realgegenstände, führt Ganzkörpergesten ein
 - der Stift:** geradestehen, Arme über dem Kopf, Handflächen zusammen, Beine geschlossen
 - die Schere:** wie der Stift und dann wie ein Hampelmann hüpfen
 - das Lineal:** beide Arme zu einer Seite waagrecht ausstrecken, mit einer Hand über den Arm, das Schlüsselbein streichen und zur anderen Seite ausstrecken
- Dann sagt die Spielleitung:
 - „Ich will schneiden, wo ist die Schere?“ oder
 - „Ich will messen, wo ist das ... Lineal?“ oder
 - „Ich will malen/schreiben, wo ist der ... Stift?“
- Die Kinder ergänzen das Wort und machen die entsprechende Ganzkörpergeste.
- **Dann** laufen alle im Raum herum und sagen. „Wir schneiden, wir schneiden ...“ bzw. „Wir messen, wir messen ...“, bzw. „Wir malen, wir malen ...“
- Die Spielleitung ruft „Stopp“ und fragt ein Kind: „Was willst du machen: schneiden, malen oder messen?“ Das Kind sucht sich eine Tätigkeit aus. Die Spielleitung wiederholt: „Er/sie will messen ... Wo ist das Lineal“. „Wir messen, wir messen, wir messen.“
- Für die Verben können Handgesten eingeführt werden:
 - malen:** Malbewegungen mit dem Zeigefinger, als gedachter Stift
 - schneiden:** Zeigefinger und Mittelfinger bewegen sich wie eine Schere
 - messen:** mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand ein L formen und mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand die Länge des linken Zeigefingers messen.

Auf die korrekte Aussprache achten: Erfahrungsgemäß macht den Kindern der SCH-Laut am Anfang von *Schere* und *Stift* Probleme und die beiden L-Laute bei *Lineal*.

Denken Sie sich gemeinsam mit den Kindern Bewegungen zu weiteren Gegenständen aus.



Schnipp Schnapp



Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen:

Die Kinder benennen die Wörter (aktiver Wortschatz).

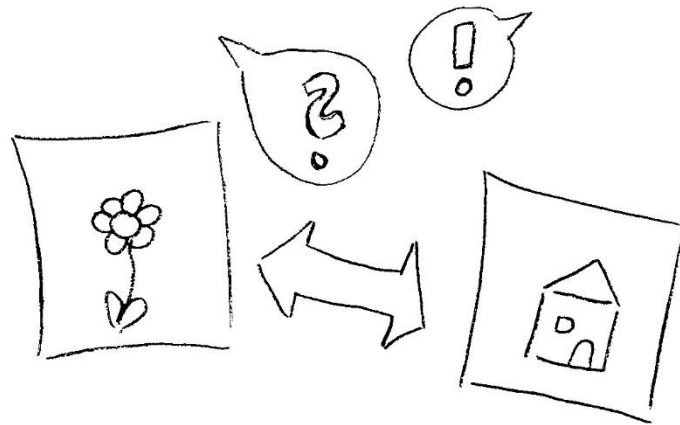
Räumliche Bedingungen: am Tisch

Material: mehrere Sätze der Bildkarten zum entsprechenden Thema

Ablauf:

- Die Kinder spielen in Kleingruppen (3-4 Kinder). Jedes Kind bekommt einen Stapel kleiner Bildkarten mit allen neuen Wörtern.
- Die Kinder decken gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels auf. Ist ein Motiv doppelt, muss das entsprechende Wort (ggf. mit Artikel) gerufen werden. Das schnellste Kind bekommt beide Karten.
- Wer zu einem vereinbarten Zeitpunkt die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

Tauschgeschäft (Talk and swap)



Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen: Die Kinder kennen die Wörter, mit denen sie starten und die Akkusativbildung.

Räumliche Bedingungen: im Raum

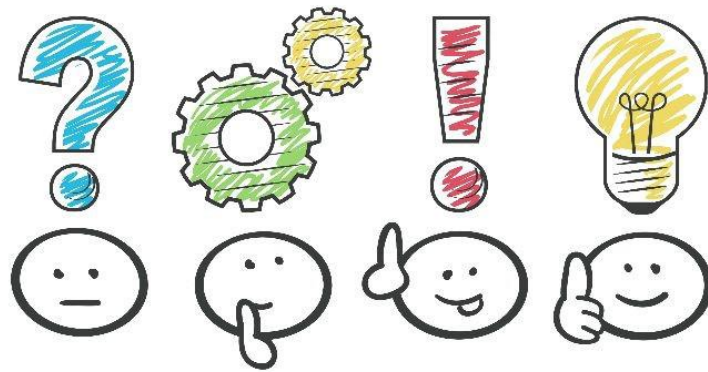
Material: Gegenstände oder ausgewählte Bildkarten

Ablauf:

- Jedes Kind erhält einen Gegenstand/ eine Bild- oder Wortkarte.
- Die Kinder bewegen sich frei im Klassenzimmer.
- Aufgabe ist es nun, dass die Kinder ihre Karten tauschen. Dabei stellen sie
- dem Gegenüber ihre Karte vor (Bsp.: „Ich habe einen Hund. Was hast du?“).
- So geht es immer weiter, bis die Lehrkraft „Stop!“ ruft/ die Musik ausmacht.

Variante: Um das Spiel interessanter zu machen, kann die pädagogische Kraft vorneweg ein „Gewinner-Wort“ auswählen (und z.B. aufmalen/ aufschreiben). Wer am Ende dieses Wort hat, hat gewonnen.

Mit X Fragen zum Ziel



Übungsschwerpunkte / sprachliche Voraussetzungen: Die Kinder verstehen und kennen Wörter zu einem bestimmten Thema. Sie sind in der Lage einfache **Ja/Nein-Fragen** zu stellen.

Räumliche Bedingungen: im Stuhlkreis oder am Tisch

Material: Bildkarten zu einem Thema

Ablauf:

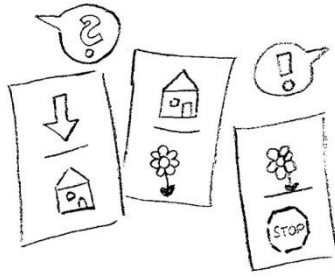
- Ein Kind wählt einen Begriff/ denkt sich einen Begriff aus und flüstert es dem Spielleiter ins Ohr.
- Ein Mitspieler beginnt und fragt nun **Ja/Nein Fragen**.
- Solange mit **Ja** geantwortet wird, darf weitergefragt werden.
- Wenn ein Nein kommt, darf ein anderer Mitspieler weiterfragen.
- Wer die Lösung weiß, sagt sie.
- Wie viele Fragen wurden gebraucht?

Tipp: Der Spielleiter unterstützt aktiv bei der Syntax der Fragestruktur und kann auch Satzanfänge als Hilfestellung mit ansagen, z.B.:

"Ist das Tier...?", "Hat es...?", "Lebt es ...?"

Diese Fragemöglichkeiten können auch gut gesammelt werden.

Frage-/ Lesekette



Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen: die Kinder kennen die Wörter, mit denen sie starten, die Frageform + die Bildung des Akkusativs

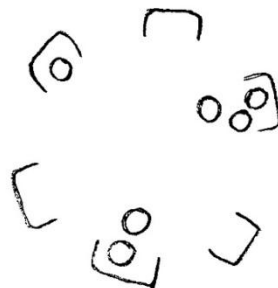
Räumliche Bedingungen: im Raum oder Stuhlkreis

Material: ein Satz Bildkarten - angeordnet wie im Dominospiel: auf jeder Karte stehen zwei Wörter oder sind zwei Bilder (oben und unten) / fertige oder selbst geschriebene Leseketten

Ablauf:

- Jedes Kind bekommt eine vorbereitete „Domino“-Spielkarte.
- Das Kind mit der Start-Karte sagt z.B. „Ich habe DEN HUND. Wer hat DIE KATZE?“
- Ein anderes Kind mit der entsprechenden Karte macht weiter: „Ich habe DIE KATZE. Wer hat...?“ usw.

Bankrutschen



Übungsschwerpunkte/ sprachliche Voraussetzungen: aktiver Wortschatz

Räumliche Bedingungen: im Stuhlkreis

Material: Gegenstände oder Bildkarten

Ablauf:

- Die Kinder sitzen im Stuhlkreis (bei großen Gruppen evtl. kleinere Gruppenstuhlkreise).
- Die Lehrkraft zeigt eine Bildkarte. Wer als erstes das richtige Wort sagt, darf einen Platz weiterrutschen (auch wenn dort noch/ schon jemand sitzt - oder 2 oder 3 übereinander!).
- Gewonnen hat, wer als Erster zurück auf seinem Platz ist.

Weitere Informationen:

<https://www.sprachfoerderzentrum.de>



Diese Broschüre ist dort kostenfrei als Download verfügbar.

Kontakt zu den Autorinnen:

Susanne Roane

Telefon: (030) 403 9492 241

E-Mail: roane@sprachfoerderzentrum.de

Anne Rübel-Le Gal

Telefon: (030) 403 9492 243

E-Mail: ruebel@sprachfoerderzentrum.de

Dr. Gesina Volkmann

Telefon: (030) 403 9492 239

E-Mail: volkmann@sprachfoerderzentrum.de

Heike Schimkus †

Impressum

Bezirksamt Mitte von Berlin

SprachFörderZentrum Berlin-Mitte

Badstr. 10, 13357 Berlin-Gesundbrunnen

www.sprachfoerderzentrum.de



© SprachFörderZentrum Berlin-Mitte

Mai 2026