

# Spiele zur Grammatikförderung

## Wie Sie spielerisch die grammatischen Fähigkeiten Ihrer Schüler fördern können

### Allgemeine Grundlagen

Im Unterricht können Sie in verschiedenen Phasen immer wieder Spiele einbauen, durch die die grammatischen Fähigkeiten Ihrer Schüler „nebenbei“ gefördert werden. Im Folgenden finden Sie dazu verschiedene Beispiele und Ideen.

### Spiel 1: Lustige Fragen und Antworten

**Förderschwerpunkt** das Verstehen und Verwenden von Nebensätzen (Klassen 3-9)

### Anleitung

#### Spielablauf Alternative 1 (leicht):

- Nur die Karten zu einer Konjunktion (weil, dass, dann) werden kopiert und ausgeschnitten.
- Jeder Schüler erhält abwechselnd je eine Frage- oder Antwortkarte.
- Anschließend fängt ein Schüler mit einer Fragekarte an und liest seine Frage vor.
- Der nächste Schüler liest seine Antwortkarte vor.
- Anschließend ist der nächste Schüler mit einer Fragekarte dran, usw.
- Wenn alle Karten vorgelesen wurden, werden die Karten neu gemischt und das Lesespiel geht wieder von vorne los.

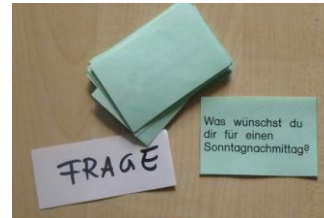
**Variation:** Die Schüler finden selbst lustige Fragen und Antworten und schreiben sie auf Karten.



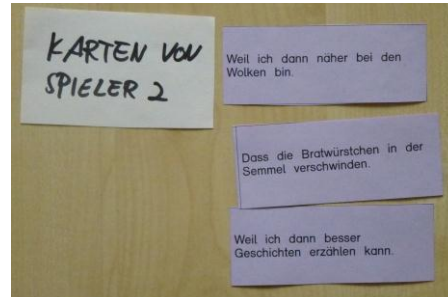
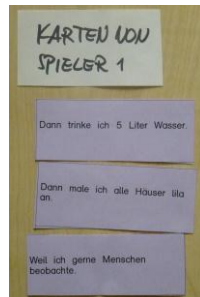
## Spiele zur Grammatikförderung

### Spielablauf Alternative 2 (schwer):

- Die Fragekarten (alle Konjunktionen gemischt) werden verdeckt als Stapel auf die Tischmitte gelegt.



- Die Antwortkarten werden an die Spieler verteilt, so dass jeder Spieler mindestens eine Karte, aber höchstens drei Karten hat. Diese darf er sich anschauen.



- Die restlichen Antwortkarten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt.



- Ein Spieler beginnt und zieht eine Karte vom Fragestapel. Er liest die Frage vor.
- Nun versuchen alle Spieler, unter ihren Karten eine passende Antwort zu finden. Dies kann eine sinnvolle, aber auch lustige Antwort sein, nur grammatikalisch muss sie stimmen.
- Wer als erstes eine passende Antwort gefunden hat, liest diese laut vor. Mit Hilfe der Lösungskarte wird die Antwort kontrolliert.
- Ist die Antwort richtig, darf der Spieler die Fragekarte behalten.
- Die benutzte Antwortkarte legt der Spieler weg und zieht sich eine neue Antwortkarte vom Stapel.
- Anschließend liest der nächste Spieler die nächste Frage vor.

Wer am Ende am meisten Fragekarten hat, hat gewonnen.

### Material

Kopiervorlage: „Frage- und Antwortkarten“

Kopiervorlage: „Lösungskarte“

# Spiele zur Grammatikförderung

## Spiel 2: Bingo – mal anders

**Förderschwerpunkt** Verstehen und Bilden von Akkusativstrukturen (Klassen 2-6)

### Anleitung

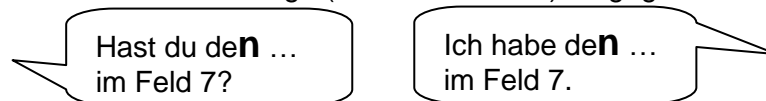
#### Spielvorbereitung:

- Jeder Schüler erhält ein DIN A4 Papier und faltet dieses auf die Größe von DIN A7 (3x falten).
- Danach wird das Papier wieder aufgeklappt. Jeder hat nun 8 Kästchen, die er nummeriert.
- Die Lehrkraft nennt den Schülern 8 Begriffe (maskuline Nomen). Die Schüler schreiben diese jeweils beliebig in die Kästchen.



#### Spielablauf:

- Die Schüler suchen nun einen Mitschüler, der im gleichen Kästchen den gleichen Begriff stehen hat (z.B. Feld 7: Hase). Dazu werden Satzanfänge (z.B. an der Tafel) vorgegeben:



- Dann tragen diese beiden Schüler ihre Namen gegenseitig in die entsprechenden Kästchen ein.
- Steht in jedem Kästchen (oder in einer Reihe, je nach Zeit) ein Name, ruft der Schüler „Bingo“ und hat gewonnen.

**Variante 1:** Wer alle Kästchen mit Namen beschrieben hat, setzt sich auf seinen Platz und der Rest der Klasse spielt weiter.

**Variante 2:** Die Schüler erhalten eine Tabelle mit einer größeren/kleineren Anzahl an Kästchen.

**Variante 3:** Schüler der Klasse 1 könnten die Begriffe in Bildern malen.

### Begriffe

#### Folgende Begriffe könnten beispielsweise diktiert werden:

**Tiere:** der Hase, der Tiger, der Hund, der Igel, der Bär, der Pinguin, der Affe, der Löwe

**Personen / Fantasie:** der Ritter, der Cowboy, der Pirat, der Zwerg, der Kobold, der Drache, der Zauberwald, der Zauberer

**Berufe:** der Feuerwehrmann, der Bäcker, der Maurer, der Verkäufer, der Friseur, der Metzger, der Lackierer, der Polizist

### Material

Kopiervorlage: „Satzanfänge“

## Spiele zur Grammatikförderung

### Spiel 3: Wo ist der Vogel?

**Förderschwerpunkt** das Verstehen und Bilden von Dativstrukturen (Klassen 2-6)

#### Anleitung

#### Spielablauf:

- Jeweils zwei Spieler spielen zusammen.
- Jeder Spieler erhält ein „Spielfeld“ und platziert drei Vögel (z.B. Muggelsteine) darauf, so dass der Partner diese nicht sehen kann.
- Anschließend beginnt Spieler 1, nach den Vögeln zu fragen:  
Sitzt ein Vogel **auf dem Baum**?
- Falls Spieler 2 dort einen Vogel platziert hat, muss er ihn Spieler 1 geben (ähnlich wie Schiffeversenken).
- Falls Spieler 2 dort keinen Vogel platziert hat, ist Spieler 2 dran.
- Gewonnen hat, wer als erstes alle Vögel des Partners aufgespürt hat.



Spiel abgeändert entnommen aus: Berg, M. (2008): Kontextoptimierung im Unterricht. Ernst Reinhardt Verlag

#### Material

Kopiervorlage: „Spielfeld“



## Spiele zur Grammatikförderung

### Spiel 4: Obstsalat - mal etwas anders

**Förderschwerpunkt** Festigen des Dativs

#### Anleitung

- Die Schüler sitzen im Kreis auf Stühlen. Die Lehrkraft oder ein Schüler hat keinen Sitzplatz.
- Alle erhalten Wortkarten mit Nomen, die sächlich oder männlich sind. An einer Übersicht (Poster oder Tafel) ist zu sehen, welche Wortkarten verteilt worden sind.
- Die Person ohne Sitzplatz sagt einen Satz, in dem die zwei Tauschpartner, die miteinander die Plätze tauschen sollen, benannt werden, z. B. „Der Rennwagen tauscht mit dem Zug.“ Während die Besitzer der Wortkarten „Rennwagen“ und „Zug“ zu dem jeweils anderen Stuhl laufen, versucht der/ die Aufruferrin, einen dieser Stühle zu erobern.
- Die Person, die ohne Sitzplatz bleibt, ruft die nächsten zwei Tauschpartner mit der vorgegebenen Satzstruktur auf.

Wichtig: Nur, wenn beim Aufrufen der Kasus richtig verwendet worden ist, darf ein Tausch stattfinden. Lautet die Ansage fälschlicherweise „...mit den Zug“ darf der Aufforderung nicht nachgekommen werden.

#### Variationen

- Zur Verdeutlichung der verschiedenen Laute „m“ und „n“ werden vorher vereinbarte Handzeichen verwendet.
- Wer auf die falsche Anweisung reagiert, scheidet aus oder muss die Ansagerrolle übernehmen.
- Zusätzlich kann der Wortschatz gefördert werden, indem nur Wörter aus einem Wortfeld verwendet werden (Obst, Gemüse, Fahrzeuge, Tiere etc.).
- Wenn die Schüler sicher über den Dativ bei sächlichen und männlichen Substantiven verfügen, können weibliche hinzukommen: Der Roller tauscht mit der Bahn.“
- Auch andere grammatische Strukturen können auf diese Weise gefördert werden, z. B. die Mehrzahlbildung, Verbendstellung, die Bildung des Perfekts u.v.m.