

### **Alles anders**

**Thema/Lernziel:** Schreibübung, Bewusstmachen von Oberbegriffen, Wortschatz entwickeln

**Material:** Papier, Stifte, Stoppuhr

**Vorbereitung:** -

**Dauer:** 5 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Der Lehrer nennt einen Oberbegriff, zum Beispiel „Farben“. In jeder Runde gibt es 1 Minute Bedenkzeit. Jeder notiert eine Farbe, anschließend liest jeder vor, was er geschrieben hat. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, als erster fertig zu sein, sondern Einfallsreichtum wird belohnt, denn nur wer etwas gefunden hat, was niemand anderes aufgeschrieben hat, bekommt einen Punkt.

**Variante:** Jeder schreibt eine Minute lang alle Wörter auf, die ihm zu dem genannten Oberbegriff einfallen. Für jedes gefundene Wort gibt es einen Punkt.

### **Outburst**

**Thema/Lernziel:** Wiederholung des thematischen Wortschatzes

**Material:** Stoppuhr, Themenkarten

**Vorbereitung:** Karten erstellen

**Dauer:** je nach Menge der Karten verschieden

**Sozialform:** zwei Gruppen

**So geht's:** Die Lerngruppe wird in zwei gleichgroße Teams aufgeteilt. Ein Schüler zieht eine Themenkarte, der Lehrer nennt seiner Mannschaft das Thema. Innerhalb von 30 Sekunden (Stoppuhr!) müssen die Teilnehmer so viele Begriffe wie möglich aus dem betreffenden Themenbereich nennen. Ein Spieler aus der anderen Mannschaft kontrolliert, wie viele Begriffe von denen, die auf der Karte stehen, genannt wurden. Für jedes Wort gibt es einen Punkt. Nach 30 Sekunden ist eine andere Mannschaft an der Reihe und bearbeitet ein neues Wortfeld.

**Variante:** Schwieriger wird es, wenn die Teilnehmer einer Mannschaft nicht alle durcheinander reden dürfen, sondern der Reihe nach je einen Begriff sagen.

### **Wortwürfel**

**Thema/Lernziel:** Wortschatzerweiterung

**Material:** ein oder zwei Würfel (für FG: zwei Würfel)

**Vorbereitung:** -

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Der Lehrer oder ein Schüler gibt ein Themengebiet vor, z.B. „Kleidung“. Ein Spieler würfelt nun und muss so viele Begriffe aus diesem Wortfeld nennen, wie er Augen gewürfelt hat. Danach stellt er die nächste Aufgabe.

**Variante:** Die Spieler arbeiten in Paaren und schreiben so schnell wie möglich die entsprechenden Begriffe auf.

### **Ein ... mit A**

**Thema/Lernziel:** Wortschatz erweitern, Arbeit mit Kategorien

**Material:** zwei Kärtchen pro Spieler, evt. Buchstabenkarten

**Vorbereitung:** Kärtchen beschriften

**Dauer:** 5 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Jeder Teilnehmer erhält zwei Kärtchen und notiert darauf je einen Oberbegriff, zum Beispiel „Getränke“, „etwas zum Basteln“ oder „Eisorten“. Alle Karten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt. Der Spielleiter zieht die oberste, liest sie vor und nennt oder zieht dazu noch einen Buchstaben. Die Spieler müssen nun so schnell wie möglich einen zu dem Oberbegriff gehörendes Wort mit dem passenden Anfangsbuchstaben nennen, zum Beispiel: Zucchini – Gemüse mit –z.

## Fachtagung „Interkulturell und vielfältig“ – Spielideen für die Sprachförderung

Alexandra Piel – [apiel@gmx.de](mailto:apiel@gmx.de) – 6.10.2016

**Variante:** Der Spielleiter stellt eine Aufgabe, zum Beispiel „Gemüsesorte mit i“. Dieses i sollte aber nicht am Anfang des Wortes stehen, sondern irgendwo. Wer zuerst eine Antwort weiß, darf die nächste Aufgabe stellen.

### **Silbenkette**

**Thema/Lernziel:** Wortschatz vergrößern

**Material:** -

**Vorbereitung:** -

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen oder Kleingruppe

**So geht's:** Ein Wort wird vorgegeben, gemeinsam sucht die Gruppe nun einen Begriff, der mit der letzten Silbe des genannten Wortes beginnt.

Ein Beispiel:

- Bitte
- Telefonbuch
- Buchhandel
- Delfin
- Finderlohn

Der Spielleiter oder ein Schüler schreibt die genannten Wörter untereinander an die Tafel.

**Variante:** Die Idee lässt sich auch für ein Schreibspiel nutzen: Dazu spielen zwei Schüler miteinander und schreiben immer im Wechsel passende Wörter untereinander.

### **Tick-Tack-Bumm**

**Thema/Lernziel:** Wortschatz wiederholen

**Material:** Küchenwecker, der in einen Waschhandschuh eingewickelt wird, Wort- oder Bildkarten mit Oberbegriffen

**Vorbereitung:** Wort- bzw. Bildkarten erstellen

**Dauer:** 10 bis 15 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen oder in Kleingruppen

**So geht's:** Gespielt wird in der Runde. Eine Karte mit einem Oberbegriff (z.B. Obst) oder einem Bildimpuls (Gegenstände, die auf dem Bild zu benennen sind) wird gezogen. Der erste Spieler bekommt das Bild in die Hand und außerdem die „Bombe“. Diese besteht aus einer Küchenuhr, die auf eine Zeit zwischen 30 Sekunden und 1,5 Minuten eingestellt und in einem Waschhandschuh eingewickelt ist. Er muss nun so schnell wie möglich einen Begriff zu dem Oberbegriff oder Bild nennen und dann das Bild sowie die „Bombe“ weitergeben. Verlierer ist derjenige, der die Bombe in der Hand hält, wenn sie explodiert. Dafür bekommt der betreffende Spieler einen Strafpunkt.

### **Grammatik unterwegs**

**Thema/ Lernziel:** Festigung des Satzbaus, Verbformen, Singular-Plural-Kongruenz

**Material:** für jeden Spieler ein DIN A4-Blatt, auf dem mit einem dicken Filzstift je ein Satzteil geschrieben steht. Am besten nimmt man für jedes Satzglied eine andere Papierfarbe, etwa rot Subjekt, blau Akkusativobjekt etc.

**Vorbereitung:** Wortkarten beschriften

**Dauer:** 10 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Jeder Spieler bekommt ein Blatt, auf dem ein Satzglied steht, zum Beispiel „Monika“, „meine Freundin“, „ich“, „am Morgen“, „ins Schwimmbad“, „mit meiner Freundin“, „geht“, „gehen“ etc. Der Lehrer fragt beispielsweise „Wer macht etwas?“ und ein Spieler mit einer Subjektkarte (z.B. Monika) stellt sich vorne in die Klasse. Dann erkundigt sich der Lehrer: „Was macht Monika?“ und ein Teilnehmer mit einer passenden Prädikatkarte (z.B. „schwimmt“) stellt sich neben den mit der Subjektkarte. Nun folgen Fragen wie „Wann geht Monika schwimmen?“, „Wo geht sie schwimmen?“ und „Mit wem geht sie schwimmen?“. Die betreffenden Spieler müssen sich an die richtige Stelle im Satz einreihen und ihre Karte hochhalten. Zur Sicherung werden die Sätze an die Tafel geschrieben.

### **Kartentausch**

**Thema/Lernziel:** Einüben von unregelmäßigen Verben

**Material:** Karteikarten, evt. Liste mit Verben, die gelernt werden sollen

**Vorbereitung:** -

**Dauer:** 5 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Jeder Spieler schreibt zunächst ein unregelmäßiges Verb mit allen Formen auf seine Karte. Wenn alle fertig sind, stehen die Spieler auf und gehen im Raum umher. Sie suchen sich einen Partner, den sie nach ihrem Verb fragen. Er wiederum fragt nach seinem Verb. Dann werden die Karten getauscht und neue Partner gesucht.

### **Artikellauf**

**Thema/Lernziel:** Verknüpfung von Substantiven mit Genus (Artikel)

**Material:** Teppichfliesen o.ä. in drei Farben, evt. Bildkarten

**Vorbereitung:** -

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Die Teppichfliesen liegen in ausreichendem Abstand zueinander auf dem Boden. Jede Farbe symbolisiert einen Artikel (der, die, das). Die Spieler stehen in der Mitte des Raumes, so dass sie alle Fliesen gut erreichen können. Der Spielleiter nennt nun das erste Substantiv oder hält eine Bildkarte (auf der ein Substantiv abgebildet ist) hoch. Die Teilnehmer überlegen, welchen Artikel das Wort hat und laufen zu dem entsprechenden Teppich. Nach der Auswertung gibt der Lehrer den nächsten Begriff vor.

**Variante:** Die Schüler sitzen am Tisch, vor jedem/jeder Gruppe stehen drei Gläser/Schachteln mit der Beschriftung „der“, „die“ und „das“. Sie sortieren nun Bildkarten oder Wortstreifen in die passende Dose ein.

### **Der, die, das**

**Thema:** Zuordnung von Artikeln zu Substantiven

**Wortfeld:** Substantive

**Klasse:** 3. bis 13. Klasse

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Vorbereitung:** geeignete Gegenstände oder Bildkarten auswählen

**Material:** mindestens ein Gegenstand (Bildkarte) pro Schüler, CD-Player, Musik-CD

**Sozialform:** alle zusammen

**Niveaustufe:** ab A1

**So geht's:** Lassen Sie eine beliebige Musik-CD laufen. Jeder bekommt einen Gegenstand (bzw. eine Bildkarte). Die Schüler gehen im Inneren eines großzügigen Stuhlkreises umher und tauschen die Gegenstände immer wieder miteinander. Wenn die Musik stoppt, nennen Sie einen Artikel (der, die oder das). Alle, die etwas in der Hand halten, was den entsprechenden Artikel hat, setzen sich auf einen Stuhl. Dann benennt jeder von ihnen seinen Gegenstand. Gemeinsam wird überprüft, ob der Artikel richtig ist und ob noch jemand im Stuhlkreis fehlt. Wenn alle Schüler mit dem entsprechenden Artikel sitzen, beginnt die Musik wieder. Alle stehen auf und tauschen erneut ihre Gegenstände miteinander. Sobald die Musik stoppt und Sie einen Artikel nennen, geht das Spiel weiter, wie oben beschrieben.

**Tipps:**

- Damit die Aufgabe anspruchsvoll bleibt, können Sie pro Runde einige der Gegenstände austauschen.
- Sie können mit diesem Spiel gezielt ein bestimmtes Wortfeld wie Kleidungsstücke oder Schulsachen trainieren. Es eignet sich aber auch zur Wiederholung von (schwierigen) Vokabeln aus verschiedenen Themenbereichen.

### **Artikel-Kim**

**Thema/Lernziel:** Verknüpfung von Nomen mit Genus, Wiederholung der Artikel

**Material:** 10 Gegenstände, die alle den gleichen Artikel haben, Tuch zum Abdecken, Sanduhr

**Vorbereitung:** Gegenstände auswählen

**Dauer:** 5 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Die Gegenstände liegen nebeneinander auf einem Tisch. Die Kinder bekommen eine Minute Zeit, sie sich einzuprägen, danach werden die Sachen mit einem Tuch abgedeckt. Nun benennen (oder notieren) die Schüler, an welche Begriffe sie sich noch erinnern.

**Variante:** Die Kinder müssen sich auch die Reihenfolge der Gegenstände merken. Oder es wird ein weiterer Gegenstand hinzugelegt oder weggenommen, was die Schüler bemerken müssen.

### **Zusammengesetzte Substantive**

**Thema/Lernziel:** Artikelzuordnung, Bildung zusammengesetzter Substantive

**Material:** für jede Gruppe ca. 20 Buchstabenkarten, drei Karten mit „der“, „die“, „das“

**Vorbereitung:** Artikelkärtchen schreiben

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** Kleingruppen

**So geht's:** Jede Gruppe erhält Buchstabenkarten, die umgedreht auf einem Stapel liegen. Ein Spieler zieht zwei davon und legt sie nebeneinander mit den Buchstaben nach oben auf den Tisch. Außerdem nimmt er eine der Artikelkarten. Nun sucht die Gruppe ein zusammengesetztes Substantiv, dessen erster Teil mit dem ersten, der zweite Teil mit dem zweiten gezogenen Buchstaben anfängt. Handelt es sich beispielsweise um F und Z, wären Wörter wie Feuerzeug, Flaschenzug oder Fragezeichen möglich. Allerdings muss auch noch die entsprechende Artikelkarte berücksichtigt werden. Hat der Schüler z.B. „die“ gezogen, muss das gesuchte Wort feminin sein. Wenn ein Wort gefunden wurde, werden die Artikelkarten gemischt und die benutzten Buchstabenkarten wieder unter den Stapel geschoben, der zwischendurch immer mal wieder durchgemischt wird.

### **Passiv-Pantomime**

**Thema/Lernziel:** Bildung von Passivsätzen

**Material:** Karten mit Aufgaben, Sanduhr

**Vorbereitung:** Karten erstellen

**Dauer:** 10 bis 15 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Ein Spieler kommt im Klassenraum nach vorne und erhält eine Aufgabenkarte. Er muss das, was darauf steht, pantomimisch darstellen. Dazu hat er so lange Zeit, wie die Sanduhr läuft. Die anderen Kinder schauen zu und raten, was gemacht wird. Das beschreiben sie mit einem vollständigen Passivsatz. Zeigt der Spieler zum Beispiel das Spülen einer Tasse, müssen sie sagen: „Eine/Die Tasse wird von ihm gespült.“ Auch sinngemäß richtige Antworten wie „Eine Tasse wurde abgewaschen.“ sind gültig. Das Kind, das zuerst einen passenden korrekten Satz formuliert hat, darf die nächste Pantomime vorführen.

### **Wo ist der Frosch?**

**Thema/Lernziel:** Präpositionen und Ortsangaben im Dativ

**Material:** kleines Stofftier, Plastikfrosch o.ä. pro Gruppe

**Vorbereitung:** /

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** Kleingruppen

**So geht's:** Die Klasse wird in drei bis vier Gruppen aufgeteilt. Jede erhält ein kleines Stofftier oder eine Plastikfigur. Ein bis zwei Schüler aus jedem Team verlassen den

## Fachtagung „Interkulturell und vielfältig“ – Spielideen für die Sprachförderung

Alexandra Piel – [apiel@gmx.de](mailto:apiel@gmx.de) – 6.10.2016

Klassenraum und warten gemeinsam vor der Tür. Die Gruppen verstecken irgendwo im Zimmer ihre Figuren. Dann werden die Mitspieler wieder hereingebeten. Jeder geht zu seinem Team und versucht durch Fragen herauszufinden, wo die Figur verborgen ist. Zugelassen sind dabei nur Fragen, die mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können, zum Beispiel „Befindet sich der Frosch hinter der Heizung?“ oder „Ist der Frosch in einer Tasche?“ Die Mitschüler beantworten diese Fragen wahrheitsgemäß mit „ja“ bzw. „nein“. Sieger ist die Gruppe, die ihren Frosch zuerst gefunden hat.

### **Picasso und Miro (Bilddiktat)**

**Thema/Lernziel:** Beschreibung, präzise Anweisungen geben und befolgen, Zuhören

**Material:** Kunstpostkarten, Kalenderblätter o.ä. mit Motiven abstrakter Künstler (wie Mondrian, Miro, Picasso, Klee) oder Kinderzeichnungen, Stifte in verschiedenen Farben

**Vorbereitung:** geeignete Bilder heraussuchen

**Dauer:** pro Durchgang 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** Partnerarbeit

**So geht's:** Ein Schüler erhält eine Postkarte, der andere Papier und Farbstifte. Das eine Kind beschreibt dem anderen nun so detailliert wie möglich das Motiv auf der Karte, das andere zeichnet mit und versucht eine Kopie des Bildes zu erstellen – natürlich, ohne das Original zu Gesicht bekommen zu haben. Erst zum Schluss werden Gemälde und Postkarte verglichen. Danach tauschen die Spieler ihre Rollen.

### **Foto nachstellen**

**Thema/Lernziel:** Beschreibung, Anweisungen erteilen

**Material:** Foto mit mehreren Personen

**Vorbereitung:** Foto auswählen

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen oder Kleingruppen

**So geht's:** So viele Personen, wie auf dem Foto zu sehen sind, stellen sich vorne hin. Der Rest der Lerngruppe erhält ein Foto, das mit Hilfe dieser „Schauspieler“ nachgestellt werden soll. Die Gruppe muss die anderen mit passenden Anweisungen dirigieren. Zum Schluss bekommen die Schauspieler das Ausgangsbild gezeigt.

### **Wer bin ich?**

**Thema/Lernziel:** gezielte Fragen stellen, um einen Fachbegriff zu erraten

**Material:** Klebezettel

**Vorbereitung:** Klebezettel beschriften

**Dauer:** 10 bis 15 Minuten

**Sozialform:** mit wechselnden Partnern

**So geht's:** Jedem Schüler wird ein Begriff auf den Rücken geklebt. Er muss nun durch geschicktes Fragen dieses Wort herausfinden. Er darf einem Gesprächspartner maximal drei Fragen stellen, die nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden. Nach Abschluss des Ratespiels werden die Personen noch einmal im Plenum vorgestellt.

### **Bilder verknüpfen**

**Thema/Lernziel:** (phantasievolle) Verknüpfungen zwischen Bildern finden, Erzählen üben

**Material:** 20 bis 30 Bildkarten pro Gruppe

**Vorbereitung:** -

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** Kleingruppen

**So geht's:** Die Schüler werden in Dreier- oder Vierergruppen eingeteilt. Die Bilder liegen auf mit der Bildseite nach unten auf einem Stapel auf dem Tisch. Ein Spieler beginnt und zieht von dem Stapel zwei Karten. Er dreht beide Bildkarten um und versucht, einen Zusammenhang zwischen den beiden Bildern herzustellen, z.B. „Schneemann“ und „Regenbogen“: Der Schneemann trägt einen Schal im Regenbogenmuster.

### **Geschichte mit Schwung**

**Thema/Lernziel:** Erzählen üben, aufmerksam Zuhören

**Material:** -

**Vorbereitung:** -

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Alle Spieler bilden einen Stuhlkreis, es gibt aber einen Platz weniger als Mitspieler. Der Spielleiter steht in der Mitte und beginnt eine Geschichte zu erzählen. Vorher haben sich die Kinder auf ein bestimmtes Wort geeinigt, bei dem Bewegung in die Gruppe kommt: Wird zum Beispiel „gestern“ ausgesucht, und der Erzähler benutzt es in seiner Geschichte, dann müssen alle Spieler – auch der Spielleiter - versuchen einen neuen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, bestimmt ein neues Signalwort und erzählt die Geschichte weiter.

### **Teamwork**

**Thema/Lernziel:** Gemeinsam mit Partner Wörter erklären, in vollständigen Sätzen sprechen

**Material:** Wortkarten, Stoppuhr

**Vorbereitung:** Wortkarten erstellen

**Dauer:** 10 bis 20 Minuten

**Sozialform:** Partnerarbeit in der ganzen Gruppe

**So geht's** Gespielt wird in zwei Gruppen, je ein Spieler bildet ein Team mit einem Spieler der andere Mannschaft. Die beiden müssen gemeinsam das Wort erklären, das auf der Karte steht. Dabei darf jeder nur ein Wort sagen, der andere ergänzt ein Wort, dann ist wieder der erste Sprecher an der Reihe. Die beiden müssen sich so ergänzen, dass vollständige Sätze entstehen. Die anderen versuchen den Begriff zu erraten.

### **Überraschkiste**

**Thema/Lernziel:** geschlossene Fragen formulieren, logische Schlussfolgerungen ziehen, neugierig auf ein Thema machen

**Material:** Kiste, Dose oder Karton, „Inhalt“ für die Kiste

**Vorbereitung:** Inhalt für die Kiste aussuchen

**Dauer:** 3 bis 5 Minuten je Runde

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Die Kinder müssen durch gezielte Fragen herausbekommen, was sich in der Kiste befindet. Dabei sind nur Fragen erlaubt, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können, also beispielsweise

„Ist es etwas zu essen?“ – „Nein“

„Etwas Blaues?“ – „Ja“

### **Gegenstände-Domino**

**Thema/Lernziel:** Gemeinsamkeiten und Zusammenhänge erkennen, Bildung von Oberbegriffen, Begründungen finden

**Material:** Gegenstände (mind. zwei pro Teilnehmer), die mit dem Unterrichtsgegenstand zu tun haben

**Vorbereitung:** Gegenstände von zu Hause mitbringen (kann auch den Schülern aufgetragen werden)

**Dauer:** 10 bis 15 Minuten

**Sozialform:** Kleingruppe oder alle zusammen

**So geht's:** Damit die Spieler genügend Platz haben, spielen sie am besten auf dem Fußboden oder schieben mehrere Tische zusammen. Jeder Schüler bekommt die gleiche Menge an Gegenständen zugeteilt. Ein Gegenstand liegt in der Mitte des Tisches – es ist der Ausgangspunkt des Dominos. Ein Kind beginnt und legt einen Gegenstand an, der seiner Meinung nach zu dem

bereits auf dem Tisch liegenden passt. Natürlich begründet das Kind, warum es genau diesen Gegenstand ausgewählt hat. Wenn die anderen die Begründung akzeptieren, kann der nächste

## Fachtagung „Interkulturell und vielfältig“ – Spielideen für die Sprachförderung

Alexandra Piel – [apiel@gmx.de](mailto:apiel@gmx.de) – 6.10.2016

Spieler entweder rechts oder links den nächsten Gegenstand anlegen. Wiederum muss er ein gemeinsames Merkmal nennen.

Ein Beispiel:

In der Tischmitte liegt ein **schwarzer Stift**. Angelegt wird ein **schwarzer Socken** mit der Begründung „Das ist die gleiche Farbe.“ Daran wird ein **Wattebausch** angelegt („Beides ist weich.“) Es folgt eine **Wasserflasche** („Fängt auch mit W an.“) usw.

### **Finde jemanden, der....**

**Thema/Lernziel:** Fragen stellen, Kontakt mit verschiedenen Mitschülern aufnehmen

**Material:** pro Teilnehmer ein bis zwei Kärtchen mit Aufträgen

**Vorbereitung:** Kärtchen mit Aufträgen erstellen

**Dauer:** 5 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Jeder Spieler bekommt ein bis zwei Kärtchen mit Aufträgen. Jeder soll jemanden suchen, der etwas Bestimmtes tut oder eine bestimmte Eigenschaft hat, zum Beispiel: „Finde jemanden, der mit dem Fahrrad zum Unterricht kommt“ oder „Finde jemanden, der lieber chinesisch als italienisch isst.“ Die Teilnehmer befragen sich gegenseitig, um jemanden zu finden, der diese Bedingung erfüllt und notieren dann den entsprechenden Namen.

### **Gemeinsamkeiten herausfinden**

**Thema/Lernziel:** sich kennen lernen

**Materialien:** Schreibzeug, Stoppuhr

**Vorbereitung:** -

**Dauer:** 15 bis 20 Minuten

**Sozialform:** Partnerarbeit

**So geht's:** Es werden Zweiergruppen gebildet, die in vorgegebener Zeit (3 bis 5 Minuten) mindestens fünf Dinge herausfinden müssen, die sie gemeinsam haben, sowie fünf Dinge, worin sie sich unterscheiden. Die Ergebnisse werden notiert und später dem Plenum berichtet.

### **Ja-Nein**

**Thema/Lernziel:** Inhalte, Meinungen, Verständnis abfragen

**Material:** Liste mit Fragen (evt. zu einem bekannten Text), zwei Schilder mit der Aufschrift „ja“ bzw. „nein“, Klebeband

**Vorbereitung:** Schilder möglichst weit entfernt im Raum aufhängen

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Der Kurs steht in der Mitte des Raumes, der Lehrer liest nacheinander Fragen (zu einem Text) vor, die sich mit „ja“ oder „nein“ beantworten lassen. Möglich sind Fragen nach Vokabelbedeutungen, Inhalt des Textes sowie Einstellungen der TN zu Meinungen aus dem Text. Alle beantworten die Fragen, indem sie jeweils in die aus ihrer Sicht passende Raumecke (ja-nein) gehen.

### **Wo liegt was?**

**Thema:** Lagebezeichnungen mit Dativ

**Wortfelder:** Körperteile, Präpositionen

**Klasse:** 3. bis 6. Klasse

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Vorbereitung:** -

**Material:** Isomatten o.Ä. für jedes Paar, evt. Schals oder Schlafmasken

**Sozialform:** Partnerarbeit

**So geht's:** Die Schüler arbeiten paarweise zusammen. Jeweils eine Person legt sich auf eine Isomatte auf den Fußboden und schließt die Augen bzw. bekommt sie verbunden. Sein Partner platziert zwei oder drei leichte Gegenstände (z.B. Stift, Tempotuch, Radiergummi, Haarspange) auf verschiedenen Stellen seines Körpers. Dabei darf sich der Liegende nicht bewegen. Er muss raten, welche Gegenstände sich wo befinden. Dazu kann man ihm eine Auswahl von möglichen Dingen vorher zeigen, ihn aber auch ohne Hilfestellung raten lassen. Wenn alles herausgefunden wurde, werden die Rollen getauscht.

#### **Tipps:**

- Wenn Ihre Schüler nicht gut stillliegen können, lassen Sie nur jeweils einen Gegenstand hinlegen und erraten. Danach tauschen die Spielpartner ihre Rollen.
- Bei großen Gruppen sollten Sie dieses recht platzaufwändige Spiel außerhalb des Klassenraums machen.

**Variante:** Falls Ihre Schüler es unangenehm finden, die Gegenstände auf ihrem Körper zu spüren oder sich mit geschlossenen Augen hinzulegen, können Sie einige Schüler stattdessen ihre Gegenstände im Klassenraum verstecken lassen. Diejenigen, die raten sollen, müssen währenddessen kurz das Zimmer verlassen. Wenn sie wieder hereingerufen werden, müssen sie herausfinden, wo die Gegenstände sind. Sie machen sich auf die Suche und benennen den jeweiligen Fundort.

### **Alle stehen auf, die...**

**Thema:** Relativsätze bilden

**Wortfeld:** über sich sprechen

**Klasse:** 3. bis 13. Klasse

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Vorbereitung:** -

**Material:** kleiner Ball

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Alle sitzen auf ihren Plätzen. Geben Sie den ersten Auftrag vor, zum Beispiel „Alle stehen auf, die gern Pizza essen.“ Die Schüler reagieren dementsprechend und setzen sich danach wieder hin. Werfen Sie den Ball zu einem Schüler. Er muss den nächsten Auftrag nennen. Dabei soll er die Formulierung „Alle stehen auf, die ...“ verwenden. Hier einige Vorschläge für mögliche Ergänzungen:

- Alle, die ein Haustier haben
- Alle, die Arabisch sprechen können
- Alle, die gern Fußball spielen
- Alle, die eine Schwester haben

**Tipp:** Sie können das Spiel sowohl in Anfängergruppen als auch bei Fortgeschrittenen einsetzen. Fortgeschrittene könnten die Auflage bekommen, nur Sätze in der Vergangenheit zu bilden, also beispielsweise:

- Alle, die schon einmal einen Kuchen gebacken haben
- Alle, die schon einmal am Meer waren
- Alle, die schon einmal ein Haustier hatten

### **Verben raten**

**Thema:** Verben in beliebigen Zeitformen konjugieren, Personalpronomen im Singular, geschlossene Fragen formulieren

**Wortfeld:** Tätigkeiten

**Klasse:** 3. bis 13. Klasse

**Dauer:** 10 Minuten

**Vorbereitung:** ggf. Wort- oder Bildkarten mit Verben auswählen

**Material:** ggf. Wort- oder Bildkarten mit Verben

**Sozialform:** alle zusammen (maximal 12 Personen)

**So geht's:** Alle stehen (oder sitzen) im Kreis. Einer beginnt und stellt ein Verb pantomimisch dar. Er kann ein beliebiges Verb nehmen oder bekommt von Ihnen ein Wort vorgegeben (Wort- oder Bildkarte). Dazu sagt er, was er macht, z.B. „Ich telefoniere.“ Danach ist der Schüler rechts neben ihm an der Reihe. Er wiederholt die Pantomime und sagt „Er (bzw. sie, wenn es ein Mädchen war) telefoniert.“ Danach zeigt er die Pantomime zu seinem Verb und ergänzt „Und ich laufe.“ Der folgende Spieler wiederholt sowohl die erste als auch die zweite Verbdarstellung und benennt die Tätigkeiten. Dann zeigt er seine eigene Pantomime. So geht es nach dem bekannten Spielprinzip „Koffer packen“ weiter. Das Spiel endet, wenn alle ein Verb dargestellt haben.

#### **Tipps:**

- Um die Übersicht bei diesem Kettenspiel zu behalten, können Sie sich Notizen machen und die genannten Verben aufschreiben.
- In großen Lerngruppen sollten Sie die Schüler in zwei Kreisen getrennt voneinander spielen lassen.

Variante: Wenn Sie Vergangenheitsformen üben wollen, können Sie den Schülern den Auftrag geben, die Verben im Perfekt oder Imperfekt zu konjugieren. Auf diese Weise können Sie auch Passivkonstruktionen wie „eine Kartoffel wird geschält“ oder „ein Schuh wird geputzt“ trainieren.

### **Konjugation im Kreis**

**Thema:** Verben (in beliebiger Zeitform) konjugieren

**Wortfeld:** Tätigkeiten

**Klasse:** 3. bis 13. Klasse

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Vorbereitung:** -

**Material:** -

**Sozialform:** alle zusammen

**Niveaustufe:** ab A1

**Icon für Bewegungsaktivität:** 1 Figur

**So geht's:** Bilden Sie einen Stuhlkreis. Die Schüler stehen vor ihren Stühlen. Legen Sie vor dem Spiel fest, welche Personalform bei jeder Verbkonjugation ausscheiden soll, zum Beispiel „ihr“. Geben Sie einen Infinitiv vor und zeigen Sie auf einen Schüler. Er bildet die 1. Pers. Sg. des Verbs, „ich...“. Die Gruppe spricht die Form im Chor nach. Dann ist nach dem Uhrzeigersinn der Nächste an der Reihe und ergänzt die Du-Form. Nacheinander beugen die Schüler gemeinsam das vorgegebene Verb in seinen sechs Formen. Wer bei „ihr...“ an der Reihe ist, muss sich auf seinen Stuhl setzen. Sein Nachbar konjugiert weiter mit „sie..“. Der Folgende nennt einen neuen Infinitiv, und das Spiel geht im Kreis weiter. Es wird so lange mit weiteren Verben gespielt, bis zur noch eine Person steht.

#### **Tipps:**

- In leistungsschwächeren Gruppen können Sie vor dem Spiel mit den Schülern Verben sammeln und an die Tafel schreiben.
- Wenn Sie bestimmte Verben mit dem Spiel trainieren wollen, können Sie den Schülern auch Wort- oder Bildkarten vorgeben.
- Wenn es nicht so lange dauern soll, legen Sie für eine Runde mehrere Stichwörter fest, bei denen sich ein Schüler hinsetzen muss.
- Um deutlich zu machen, wer gerade dran ist, können die Schüler einen Ball weiterreichen.

Fachtagung „Interkulturell und vielfältig“ – Spielideen für die Sprachförderung  
Alexandra Piel – [apiel@gmx.de](mailto:apiel@gmx.de) – 6.10.2016

Der Ball ist immer bei demjenigen, der die nächste Form nennen muss.

- Dieses Spiel eignet sich auch gut zum Einüben beliebiger Reihen, wie beispielsweise Zahlen, Wochentage, Monate.

**Mein rechter Platz ist frei (mit Tieren)**

**Thema:** Akkusativ (mit unbestimmtem Artikel und Adjektiv)

**Wortfelder:** Tiere, passende Adjektive

**Klasse:** 3. bis 6. Klasse

**Dauer:** 5 Minuten

**Vorbereitung:** -

**Material:** Bildkarten mit verschiedenen Tieren

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Alle sitzen im Stuhlkreis. Es gibt einen Platz mehr als Personen im Kreis sitzen. Jeder Schüler erhält eine Bildkarte mit einem anderen Tier. Diese Karten werden so gehalten, dass alle sie sehen können.

Derjenige, neben dem der rechte Platz frei ist, beginnt. Er sagt den Standardsatz „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir ... herbei“ und ergänzt ein in der Runde vorhandenes Tier mit einer bestimmten Eigenschaft, z.B. „einen langsamen Löwen“. Nun macht sich der Schüler, der die Bildkarte „Löwe“ hat, auf den Weg. Er spielt pantomimisch einen Löwen, der sich langsam zu dem freien Platz bewegt. Danach ist der nächste Spieler, neben dem der rechte Platz frei ist, an der Reihe. Auch er darf sich einen Mitschüler als Tier herbeiwünschen.

**Tipps:**

- Vor dem Spiel können Sie gemeinsam Adjektive aufschreiben, die zu den Tieren passen und sich gut darstellen lassen, wie z.B. schwer, schnell, groß, nervös, müde.
- Als Hilfe für die Schüler können Sie vor dem Spiel verschiedene Tiere an der Tafel sammeln. Legen Sie dazu eine dreispaltige Tabelle an, die mit „der“, „die“, „das“ überschrieben ist. Sortieren Sie die genannten Tiere passend ein.

**Variante:** Wenn Sie den Nominativ statt Akkusativ üben möchten, können Sie das Spiel folgendermaßen abwandeln: Derjenige, neben dem der rechte Platz frei ist, wünscht sich einen Mitschüler herbei, z.B. „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir Abdullah herbei.“ Abdullah muss dann fragen: „Als was soll ich kommen?“ Der Spieler gibt ihm ein Tier sowie eine Eigenschaft vor, z.B. „Komm als langsame Schnecke.“ oder „Komm als stampfender Elefant.“ Danach geht es weiter mit dem nächsten Spieler, neben dem der rechte Platz frei ist. Bei dieser Spielform benötigen Sie keine Bildkarten.

**Ursprünglich**

**Thema/Lernziel:** Rechtschreibung: Stammprinzip trainieren

**Material:** für jedes Team Tabelle zum Ausfüllen, Sanduhr

**Vorbereitung:** Tabelle erstellen

**Dauer:** 10 bis 15 Minuten

**Sozialform:** Partner- oder Kleingruppenarbeit

**So geht's:** Jedes Paar bzw. jede Kleingruppe erhält eine Tabelle, in deren erster Zeile 4-6 Wörter stehen, die in vielen anderen Wörtern als Stamm auftauchen, wie zum Beispiel:

Land	Ende	fahren	viel	wieder	wahr

In die freien Zeilen darunter müssen jeweils Wörter geschrieben werden, die daraus ableitbar sind, z.B. bei „Land“: Ländereien, ländlich, Ausland, Gelände, Geländer ... Die

## Fachtagung „Interkulturell und vielfältig“ – Spielideen für die Sprachförderung

Alexandra Piel – [apiel@gmx.de](mailto:apiel@gmx.de) – 6.10.2016

Gruppen stehen dabei im Wettbewerb zueinander. Das Team, das es als erstes schafft, die Tabelle zu vervollständigen, ruft „Stopp“.

Dann werden die Wörter vorgelesen. Für jedes Wort, das auch mindestens eine andere Gruppe gefunden hat, gibt es fünf Punkte, für ein Wort, das nur einmal vorkommt, erhält die Mannschaft zehn Punkte. Um den Sieger zu bestimmen, werden alle Werte addiert.

### **Würfel-Duell**

**Thema/Lernziel:** Rechtschreibsicherheit bei gleichen und ähnlichen Lauten bekommen

**Material:** für jedes Team ein Würfel

**Vorbereitung:** /

**Dauer:** 10 bis 15 Minuten

**Sozialform:** Partnerarbeit

**So geht's:** Jeweils zwei Spieler treten bei diesem Würfel-Duell gegeneinander an und würfeln abwechselnd. Ein Schüler ist für die geraden, der andere für die ungeraden Zahlen des Würfels zuständig und muss jeweils ein Wort notieren, wenn eine entsprechende Zahl gewürfelt wird.

Wofür die geraden bzw. ungeraden Zahlen stehen, hängt vom Rechtschreibbereich ab, den man trainieren möchte, wie zum Beispiel -ä/-e, -ss/-ß oder doppelter bzw. einfacher Konsonant, mit/ohne Dehnungs-h etc. Die Zuordnung, was gerade bzw. ungerade Zahlen in der aktuellen Spielrunde bedeuten, sollte an der Tafel festgehalten werden.

Wenn zum Beispiel zur Übung der s-Laute gespielt wird, muss Schüler A, immer wenn eine ungerade Zahl geworfen wird, ein Wort notieren, das ein -ß enthält. Wenn eine gerade Zahl gewürfelt wird, schreibt Schüler B ein Wort auf, in dem -ss vorkommt.

Die Lehrkraft beendet das Spiel nach fünf bis zehn Minuten. Dann tauschen die beiden Schüler ihre Wortlisten aus und korrigieren sich gegenseitig. Zum Schluss wird gezählt, wer mehr richtige Wörter gefunden hat.

### **Wer hat die meisten Buchstaben?**

**Thema/Lernziel:** Rechtschreibung allgemein, Sätze bilden

**Material:** Sanduhr, Gong o.ä.

**Vorbereitung:** /

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten

**Sozialform:** Einzel- oder Partnerarbeit

**So geht's:** Die Schüler sollen innerhalb einer bestimmten Zeit (Sanduhr) einen möglichst langen Satz bilden, in dem ein bestimmter Buchstabe so oft wie möglich vorkommt. Für jeden dieser Buchstaben bekommen die Spieler einen Punkt. Der Spielleiter weist mit einem akustischen Signal (Gong) auf das Ende der Schreibzeit hin.

Ein Beispiel: Der Buchstabe B wurde festgelegt. Schüler A schreibt: „Berta braucht bald braune und blaue Blechbüchsen.“ Dafür bekommt er sieben Punkte. Schüler B schreibt: „Aber bitterböse beißt Bernds Bruder ins labberige Butterbrot.“ (zehn Punkte).

Nach der Punktevergabe gibt der Spielleiter den nächsten Buchstaben vor.

**Variante:** Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, kommen die Schüler zu Paaren oder Vierergruppen zusammen, lesen sich gegenseitig ihre Sätze vor und versuchen gemeinsam, einen neuen Satz zu finden, in dem der betreffende Buchstabe noch häufiger vorkommt. Dazu lässt ihnen der Spielleiter eine Minute Zeit.

### **Themen-ABC**

**Thema/Lernziel:** zu einem Thema passende Begriffe finden

**Material:** /

**Vorbereitung:** /

**Dauer:** 10 bis 15 Minuten

**Sozialform:** Partner- oder Kleingruppenarbeit

**So geht's:** Jeder Schüler schreibt die Buchstaben des Alphabets senkrecht untereinander auf ein Blatt Papier. Danach notiert er entsprechend des vorgegebenen Themas zu jedem Buchstaben ein

Wort.

### **Querdenker**

**Thema/Lernziel:** Aufgabenkarten verfassen, Informationen kombinieren

**Material:** Blankokärtchen

**Vorbereitung:** Musterkarten erstellen als Beispiel für die Schüler

**Dauer:** 15 bis 20 Minuten

**Sozialform:** Kartenerstellung in Partnerarbeit, danach alle zusammen

**So geht's:** Die Schüler erstellen in Partnerarbeit mehrere Spielkarten nach folgendem Muster: Auf jeder Karte steht ein Oberbegriff, der mit einer Mischung aus sechs bis zehn konkreten und weniger konkreten Hinweisen beschrieben wird. Zum Beispiel für Bier:

1. Ich bin flüssig
2. Du kannst mich mitnehmen
3. Ich kann hell oder dunkel sein
4. Zu viel von mir ist ungesund etc.

Die Karten werden alle gesammelt, danach liest der Spielleiter die Karten der Reihe nach vor. Die Schüler versuchen, die Begriffe zu erraten. Bei der eigenen Karte darf man jeweils nicht mitraten.

### **ABC-Geschichte**

**Thema/Lernziel:** Geschichten schreiben, Variationsmöglichkeiten für Satzanfänge nutzen

**Material:** -

**Vorbereitung:** -

**Dauer:** 10 bis 15 Minuten

**Sozialform:** Kleingruppen

**Didaktische Hinweise:** Hilfreich ist es, das Alphabet als Gedächtnisstütze zu notieren und ggf. zunächst Satzanfänge (dann, aber, nun...) zu sammeln. Schwierige Buchstaben wie X und Y können ausgelassen oder mit Namen (Xaver, Yüksel) verbunden werden.

**So geht's:** Gemeinsam erzählen die Kinder eine Geschichte, aber jeder schreibt nur einen Satz, dann ist der Nächste an der Reihe. Jeder Satz muss mit dem jeweils nächsten Buchstaben des Alphabets anfangen. So könnte die Geschichte beginnen:

Abends hörten wir ein unheimliches Geräusch.

Besonders unheimlich war, dass ....

**Variante:** Das Spiel kann auch mündlich gespielt werden. Oder: Es entstehen gleichzeitig mehrere ABC-Geschichten. Dazu beginnt jedes Kind der Gruppe auf einem eigenen Blatt mit einer Geschichte. Wenn es einen Satz mit A geschrieben hat, wird das Blatt an den Nachbarn weitergegeben, der einen Satz mit B ergänzt usw. (Kettenspiel)

### **Lauftext**

**Thema/Lernziel:** Textverständnis überprüfen, Text wiedergeben

**Material:** für jeden Schüler Kopie eines geeigneten Sachtexts, Klebeband

**Vorbereitung:** Text auswählen, kopieren und aufhängen

**Dauer:** 20 bis 30 Minuten

**Sozialform:** Einzelarbeit

**So geht's:** Die Texte werden in einiger Entfernung von den Schülerarbeits-tischen an die Wand gehängt. Jeder Schüler geht zu seinem Text und liest sich die ersten zwei bis drei Sätze durch. Danach begibt sich jeder wieder an seinen Platz und schreibt in seinen eigenen Worten auf, was er gelesen hat. Anschließend bewegt sich jeder wieder zum Text und nimmt sich die nächsten Sätze vor.

Zum Schluss überarbeiten die Schüler die aufgeschriebenen Sätze stilistisch und erstellen daraus einen zusammenhängenden Text.

### **W-Würfel**

**Thema/Lernziel:** Formulieren von Fragen, Textverständnis

**Material:** Würfel, Text (zum Beispiel aus dem Lehrbuch)

**Vorbereitung:** Text auswählen und ggf. für alle kopieren

**Dauer:** 20 bis 30 Minuten (hängt von der Textlänge ab)

**Sozialform:** alle zusammen

**So geht's:** Zunächst liest jeder den Text, dabei werden Verständnisfragen beantwortet. Dann beginnt das Frage-und-Antwort-Spiel: Jeder Augenzahl des Würfels ist eine W-Frage (Auswahl passend zum Text aus: was, wer, wem...) zugeordnet. Das steht für alle gut sichtbar an der Tafel. Ein Spieler beginnt zu würfeln und stellt einem beliebigen Mitspieler eine Frage zum vorliegenden Text, die mit dem seiner gewürfelten Zahl entsprechenden Fragepronomen anfängt. Der andere muss die Frage versuchen mit Hilfe des Textes zu beantworten.

### **Schwarze Flecken**

**Thema/Lernziel:** Textverständnis, Herausarbeiten der wichtigsten Textstellen bzw. Schlüsselwörter

**Material:** für jeden Schüler eine Textkopie und einen schwarzen Filzstift

**Vorbereitung:** Texte kopieren und verteilen

**Dauer:** 20 bis 30 Minuten (hängt von der Textlänge ab)

**Sozialform:** Einzelarbeit/Kleingruppen

**So geht's:** Jeder bekommt einen Text, der in Stillarbeit gelesen wird. Beim nächsten Lesedurchgang streichen die Schüler mit ihrem schwarzen Filzstift alle Wörter oder sogar Sätze, die ihrer Meinung nach weniger ausschlaggebend für das Textverständnis sind. Auf diese Weise richtet sich ihr Fokus auf die wichtigsten Textstellen.

Nach dem Textschwärzen bilden die Schüler Kleingruppen und präsentieren sich gegenseitig die übrig gebliebenen Bestandteile ihrer Texte. Welche Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede gab es?

### **Rund-um-Quiz**

**Thema/Lernziel:** Textverständnis, Fragen zum Text beantworten

**Material:** 20 bis 25 Kärtchen mit Fragen und Antworten für jedes Team

**Vorbereitung:** Kärtchen erstellen

**Dauer:** 5 bis 10 Minuten (hängt von der Textlänge ab)

**Sozialform:** Kleingruppen

**So geht's:** Die Quizkarten müssen nach folgendem Prinzip beschriftet werden:

1. Karte	Antwort auf die letzte Frage	1. Frage
2. Karte	Antwort auf die 1. Frage	2. Frage
3. Karte	Antwort auf die 2. Frage	3. Frage (...)
4. Karte	Antwort auf die dritte Frage (,,)	letzte Frage

Gespielt wird in Kleingruppen mit fünf bis sechs Schülern. Jede Gruppe bekommt ein Set Quizkarten. Ein Spieler mischt die Karten gut durch und verteilt sie gleichmäßig an seine Mitspieler. Derjenige, auf dessen Kärtchen die erste Frage steht, liest diese laut und deutlich vor. Wer glaubt, die passende Antwort zu haben, trägt sie vor. Achtung: Es kann sein, dass der erste Schüler auch selbst die Antwort auf einer seiner anderen Karten hat. Derjenige, der die richtige Antwort findet, dreht die entsprechende Karte um und liest die Frage vor, die auf der Rückseite steht. Wieder muss jemand mit der passenden Antwortkarte reagieren.

### Weiterführende Literatur

- Buttner, Amy: 100 Methoden für den Englischunterricht. Ideen zur Förderung der mündlichen und schriftlichen Sprachkompetenz, Verlag an der Ruhr, 2012
- Lütge, Jessica: 155 Spiele für gelingende Unterrichtsphasen für Einstieg, Erarbeitung und Stundenabschluss, Verlag an der Ruhr, 2012
- Mala, Matthias: Schreibspiele. Eine kunterbunte Spielesammlung für Block und Bleistift, Frankfurt/Main, Berlin, 1988
- Mertens, Eva/Potthoff, Ulrike: Lern- und Sprachspiele im Deutschunterricht. Zusammenwirken von Lernen und Spielen. Spiele zu allen Sprachbereichen, Berlin, 2000
- Montanari, Elke: Spiel mit Deutsch. TN als Sprachforscher und Entdecker, Freiburg, 2006
- Nürnberger Projektgruppe: Erfolgreicher Gruppenunterricht. Praktische Anregungen für den Schulalltag, Stuttgart, 2001
- Peterßen, Wilhelm H.: Kleines Methoden-Lexikon, München, 1999
- Piel, Alexandra: Sprachen lernen mit Methode. 170 Sprachspiele für den Deutsch- und Fremdsprachenunterricht, Mülheim, 2002
- Piel, Alexandra: Täglich für die Bildungsstandards Deutsch üben, 130 kleine Spiele für die Grundschule, Donauwörth, 2007
- Piel, Alexandra: Spiele zur Unterrichtsgestaltung Deutsch, Verlag an der Ruhr, Mülheim, 2013
- Piel, Alexandra: Appetizer Deutsch. Ideen und Materialien für themenorientierte Stundeneinstiege, Verlag an der Ruhr, Mülheim, 2014
- Piel, Alexandra: DaZ lernen mit Bewegung. 90 Spiele und Übungen zur Grammatik, Verlag an der Ruhr, Mülheim, 2016
- Portmann, Rosemarie/Schneider, Elisabeth: Mit Sprache spielen, München, 1997
- Portmann, Rosemarie: Spiele, die schlau machen, München, 2000
- Rösch, Heidi u.a.: Deutsch als Zweitsprache. Sprachförderung, Grundlagen, Übungsideen, Kopiervorlagen, Braunschweig, 2003
- Sion, Christopher (Hrsg.): 88 Unterrichtsrezepte Deutsch als Fremdsprache. Eine Sammlung interaktiver Übungsideen, Stuttgart/Dresden, 1995
- Spier, Anne. Mit Spielen Deutsch lernen. Spiele und spielerische Übungsformen für den Unterricht mit ausländischen TN, Jugendlichen und Erwachsenen, 10. aktualisierte Auflage, Berlin, 1999
- Thal, Jürgen/ Vormdohre, Karin: Methoden und Entwicklung. Basismaterialien für effektiven und aktivierenden Unterricht, Hohengehren, 2006
- Vohland, Ulrich: ABC – fürs Alphabet ist's nie zu spät. Schreibspiele für die Klassenstufen 3-7, Mainz, 2002
- Weinrebe, Helge: ABC – wohin ich seh. Wörter, Laute und Buchstaben entdecken, Freiburg, 2005
- Wicke, Rainer E.: Vom Text zum Projekt. Kreative Textarbeit und offenes Lernen im Unterricht „Deutsch als Fremdsprache“, Berlin, 1997
- Wilkening, Nina: 80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung, Verlag an der Ruhr, Mülheim, 2013