

Charmaine Liebertz

Die Spielekartei

Sprach-
förderung



Sprachförderung



Aufmerksam zuhören, Sinne aktivieren

Sprachrhythmus, Sprachgefühl entfalten

Aussprache, Wortschatz erweitern

Sprechfreude, Erzähllust anregen

Laute, Silben erfahren

Zeichen, Buchstaben erkennen

Rechtschreibung, Grammatik üben

Sprachvielfalt, Mehrsprachigkeit fördern

Zungentwist

„Bitte seid nun ganz ruhig, denn beim Zungentwist bewegen sich nur euer Mund und eure Zunge. Und die kann viele lustige Bewegungen machen“:

- Zunge innen im Mund langsam kreisen lassen und immer schneller werden
- Zunge innen im Mund weit nach hinten rollen bis sie oben den Gaumen berührt
- Zunge innen im Mund weit nach vorne an die Zähne drücken
- Zunge außen kreisen lassen und die untere und obere Lippe lecken
- schmalen Mund machen und die Lippen aneinander pressen ➡

 Alter	2 bis 5 Jahre
 Zeit	3 bis 5 Minuten
 Sozialform	Einzelspiel
 Material	-

- breiten Schmolzmund formen
- Mund weit öffnen, nacheinander laut und deutlich ein „A“, ein „E“, ein „I“, ein „O“ und ein „U“ aussprechen
- Mund weit öffnen und herzlich lachen

„Die Zungentwist-Experten unter euch können mal versuchen, mit der Zunge ihre Nase zu berühren!“

Sprachförderung



Aufmerksam zuhören, Sinne aktivieren	Sprachrhythmus, Sprachgefühl entfalten	Aussprache, Wortschatz erweitern	Sprechfreude, Erzähllust anregen	Laute, Silben erfahren	Zeichen, Buchstaben erkennen	Rechtschreibung, Grammatik üben	Sprachvielfalt, Mehrsprachigkeit fördern
--------------------------------------	--	----------------------------------	----------------------------------	------------------------	------------------------------	---------------------------------	--

Sprechende Rücken

Die Kinder bilden Paare. Jeweils einem der Partner wird eine Papierkarte auf den Rücken geheftet. Darauf kann z.B. ein Tier abgebildet sein (oder eine Blume, ein Spielzeug, ein Werkzeug ...). Nun laufen alle Kinder durch den Raum. Die Kinder ohne Karte versuchen jetzt, das Bild auf dem Rücken ihres laufenden Partners zu erkennen.

Benennen sie das Gesehene richtig, wird gewechselt. ➡



😊	Alter	3 bis 8 Jahre
🕒	Zeit	5 bis 10 Minuten
🌸	Sozialform	Paarspiel
✍️	Material	Papierkarten mit div. Abbildungen

Variante

Das Spiel ist sehr variabel, wenn Sie die Bildmotive altersgemäß auswählen: Für Kindergartenkinder z. B. ein Tier, einen Gegenstand oder einen Beruf; für Vorschul- und Grundschul Kinder z.B. einen Buchstaben, eine Silbe, ein Wort oder gar einen Satz. Wenn die Kinder das Gesehene danach in Geschichten verarbeiten, regen Sie damit ihre Kreativität und Erzählfreude an.

Sprach- förderung



Auf-
merksam
zuhören,
Sinne
aktivieren

Sprach-
rhythmus,
Sprach-
gefühl
entfalten

Aus-
sprache,
Wort-
schatz
erweitern

Sprech-
freude,
Erzähllust
anregen

Laute,
Silben
erfahren

Zeichen,
Buch-
staben
erkennen

Recht-
schrei-
bung,
Gramma-
tik üben

Sprach-
vielfalt,
Mehrspra-
chigkeit
fördern

Ich bin das Auto!

Vor den Kindern stehen drei Aktionsstühle. Ein Kind beginnt, setzt sich auf den mittleren Stuhl und sagt z.B.: „Ich bin das Auto!“ Auf die Stühle rechts und links setzen sich nun Kinder, die als erste mit dem Begriff „Auto“ eine Assoziation verbinden. Sie sagen diese Assoziation laut. Das könnte „Straße, Reifen, Fahrrad ...“ sein. Das Kind auf dem mittleren Stuhl darf nun entscheiden, welcher Begriff und damit welches Kind neu auf seinen mittleren Stuhl wechselt, die beiden anderen gehen zurück zu den übrigen Kindern. Und schon beginnt eine neue Runde mit dem neuen Begriff. ➡

 Alter	ab 4 Jahre
 Zeit	10 bis 15 Minuten
 Sozialform	Gruppenspiel
 Material	-

Tipp!

Das Spiel wird mit zunehmender Übung immer schneller und den Kindern fallen gewagtere Assoziationen ein. Es trainiert Kreativität und Assoziationsfähigkeit.



Variante

Die Assoziationsketten eignen sich auch für andere Wortarten.

Gefragt sind dann nur Adjektive* oder Verben*.

Größere Kinder können auch abwechselnde Assoziationsketten bilden. Nach Auto – Straße – Fahrrad wechselt z. B. „Straße“ auf den mittleren Stuhl. In der nächsten Runde sind nun Eigenschaften gefordert, die Kinder nennen Adjektive* wie „gerade“ und „breit“. Bleibt etwa „breit“ übrig, dann folgen als passende Begriffe z. B. „Brücke“ und „Fluss“ (also Nomen*) und wieder folgt eine Eigenschaft. Genau so ist ein Wechsel mit Verben möglich. Nutzen Sie das Spiel auch im Fremdsprachenunterricht.

*siehe Glossar