



...richtig so! 1

Spielend Deutsch lernen – richtig fördern

Deutsch als Erstsprache · Deutsch als Zweitsprache

Anleitung

Substantive



von Tina Kresse
und Susanne McCafferty

Wortkärtchen mit
farbigem Silbentrenner



Inhalt

1. Einleitung	Seite 2	7. Zusätzliche Spielvarianten von „richtig so! 1“	Seite 7
2. Didaktische Überlegungen	Seite 3	8. Zusätzliche Spielvarianten für „Deutsch als Zweitsprache“	Seite 7
3. Themenbereiche	Seite 3	9. Leseförderung mit „... richtig so! 1“	Seite 9
4. Spielvorbereitung	Seite 4	10. Lesen mit dem farbigen Silbentrenner	Seite 9
5. Vorschläge zum Einsatz der Bildkärtchen und der Spielpläne	Seite 4	11. Fördermöglichkeiten im Leseunterricht	Seite 10
6. Der Einsatz von „... richtig so! 1“ im Bereich der Sprachförderung und im „Unterricht für Deutsch als Zweitsprache“	Seite 6		

1. Einleitung

Bei den Spielen „... richtig so! 1 – Substantive“ handelt es sich um Lernmaterial für den Sprachförderunterricht in Deutsch, bzw. für den Einsatz im „Unterricht für Deutsch als Zweitsprache“ zum Erlernen und systematischen Training des Grundwortschatzes und grundlegender Satzstrukturen. Gleichzeitig kann „... richtig so! 1 – Substantive“ auch unterstützend im Lese- und Schreiblernprozess eingesetzt werden.

Die „... richtig so! 1 – Substantive“-Spiele-Sets bestehen aus:

- 12 Themenspielplänen DIN A3
- 144 Bildkärtchen mit der Darstellung unterschiedlicher Substantive
- 144 dazugehörige Wortkärtchen
- 36 Wortkärtchen mit den Zahlwörtern von 1 – 24 und den benötigten Farben aus „... richtig so!“
- Verschlussbeutel zur Aufbewahrung

Sprache ist eine ureigene menschliche Fähigkeit. Die Beherrschung der Sprache ermöglicht uns die Verständigung untereinander und das Ausdrücken von Wünschen und Bedürfnissen. Durch die Sprache sind wir in der Lage, Informationen aufzunehmen, zu verarbeiten und wiederzugeben. Wir nehmen Beziehungen zu anderen Menschen auf, wodurch uns ein soziales Leben in der Gesellschaft ermöglicht wird.

Sprachdefizite bei Kindern mit deutscher und nichtdeutscher Muttersprache haben negative Auswirkungen auf deren Kommunikationsfähigkeit und auf die schulischen Lernerfolge. Sprache ist etwas Tolles und das tägliche Handeln soll mit deutlicher Sprache begleitet werden.

„...richtig so! 1“ dient der Unterstützung dieser kommunikativen Kompetenz, die die Kin-

der laut Bildungsplan befähigt, eigene Erfahrungen und Vorstellungen verständlich zu machen. Kinder lernen zuzuhören, Rückmeldungen aufzunehmen und nach Handlungsmöglichkeiten zu suchen. Sie benötigen dazu emotional wichtige Wörter sowie den Grundwortschatz in Verbindung mit grundlegenden Satzstrukturen, die im spielerischen Umgang mit „... richtig so! 1 – Substantive“ systematisch und handlungsorientiert gelernt und vertieft werden. Die Grundidee von „... richtig so! 1“ basiert auf der Erfahrung, dass im Fach Deutsch ebenso wie in allen anderen Fächern, die Handlungsorientierung eine wesentliche Rolle spielt.

Die Einführung und Vertiefung des Wortschatzes in einer fremden bzw. der deutschen Sprache erfordert umfangreiches kindgerechtes Bildmaterial. Das gesamte Lernmaterial „... richtig so! 1 – Substantive“ besteht aus den Spielen mit kleinen Bildkärtchen und einem Ringbuch mit großen Bildkarten für die Lehrerinnen und Lehrer. In der Anleitung im Ringbuch der Bildkarten finden sich zahlreiche Möglichkeiten zur spielerischen Einführung und Vertiefung der Begriffe.

2. Didaktische Überlegungen

Beim Spracherwerb sowie beim Spracheinsatz im Lernprozess sind verschiedene Bereiche von gleicher Bedeutung. Hören, Rhythmik, Melodik und Sprechen sind ebenso wichtig wie die Bewegung, das Verstehen und Merken von Gehörtem. Gleichzeitig soll das Sprachenlernen den Kindern die Freude an der Sprache und am Sprechen vermitteln. Dabei ist eine entspannte Atmosphäre ebenso notwendig wie das ganzheitliche Lernen, das wiederholende Hören und das handlungsbegleitende Spre-

chen. Durch die unterschiedlichen Spiel- und Lernmöglichkeiten werden bei „richtig so! 1 – Substantive“ alle Lernkanäle der Kinder berücksichtigt, sodass ein ganzheitliches Lernen in spielerischer Atmosphäre gewährleistet ist.

„... richtig so! 1 – Substantive“ verfolgt ein einfaches, durchgängiges Prinzip, mit dem ein Wiederholen der vielen Namenwörter gewährleistet wird. Die Schülerinnen und Schüler erlernen dabei nicht nur einzelne Wörter, sondern auch einfache Satzstrukturen. Durch Kommunikation werden grundlegende Satzbildungen verinnerlicht. Das Prinzip dieser Spiele ermöglicht es den Kindern aus der Interaktion heraus ihr Sprachwissen kontinuierlich zu verbessern.

Elementar wichtig ist der richtige Gebrauch der deutschen Sprache. Der komplizierteste Bereich ist die korrekte Verwendung des Artikels. Um von Anfang an die richtige Verwendung des Artikels zu sichern und auch intuitiv zu verankern, werden diese stets verwendet und sind in den Wortkärtchen farblich unterlegt: rot – Feminina, blau – Maskulina, grün – Neutra, grau – Plurale – grau.

Bei Sprachförderklassen kann es sinnvoll sein, die Bildkärtchen mit entsprechenden Farbpunkten zu versehen, um grundsätzlich den richtigen Artikel zu gewährleisten.

Durch die Spiele wird ein handlungsorientierter Sprachförderunterricht erreicht, der alle Kinder mit einbezieht und zudem auch Arbeitsformen, wie Partner-, Gruppen oder Freiarbeit, ermöglicht. Auf spielerische Weise prägen sich die Kinder in kürzester Zeit Wortschatz und Sätze ein, sodass sie zunehmend in der Lage sind, eigenständig zu kommunizieren.

3. Themenbereiche

1. In der Schule

Rahmenfarbe grau
Spielplan mit 16 Zahlfeldern
16 Bildkärtchen
16 Wortkärtchen



2. Haustiere

Rahmenfarbe gelb
Spielplan mit 12 Zahlfeldern
12 Bildkärtchen
12 Wortkärtchen



3. Bauernhoftiere

Rahmenfarbe orange
Spielplan mit 10 Farbfeldern
10 Bildkärtchen
10 Wortkärtchen



4. Zootiere

Rahmenfarbe dunkelgrün
Spielplan mit 12 Zahlfeldern
12 Bildkärtchen
12 Wortkärtchen



5. Zu Hause

Rahmenfarbe braun
Spielplan mit 10 Feldern
10 Bildkärtchen
10 Wortkärtchen



6. Frühstück

Rahmenfarbe rot
Spielplan mit 12 Zahlfeldern
12 Bildkärtchen
12 Wortkärtchen



7. Obst

Rahmenfarbe violett
Spielplan mit 12 Zahlfeldern
12 Bildkärtchen
12 Wortkärtchen



8. Gemüse

Rahmenfarbe hellgrün
Spielplan mit 12 Farbfeldern
12 Bildkärtchen
12 Wortkärtchen



9. Das Jahr

Rahmenfarbe dunkelblau
Spielplan mit 12 Bildmotiven
12 Kärtchen mit den Zahlen 1 bis 12
12 Wortkärtchen



10. Kleidung

Rahmenfarbe rosa
Spielplan mit 12 Farbfeldern
12 Bildkärtchen
12 Wortkärtchen



11. Mein Körper

Rahmenfarbe dunkelrot
Spielplan mit 12 Zahlfeldern
12 Bildkärtchen
12 Wortkärtchen



12. Spielsachen

Rahmenfarbe hellblau
Spielplan mit 12 Zahlfeldern
12 Bildkärtchen
12 Wortkärtchen



Zusätzlich

- 12 Wortkärtchen mit Farben
- Rahmenfarbe magenta
- 24 Wortkärtchen mit den Zahlen von 1 bis 24
- Rahmenfarbe olivgrün

4. Spielvorbereitung

Die Kärtchen müssen zunächst sortiert werden.

Sortieren der Bild- und Wortkärtchen (Kartendecks Nummer 1 bis 7):

- Jedes Themengebiet hat auf der Vorderseite eine eigene Rahmenfarbe und auf der Rückseite ein eigenes Symbol.
- Sortieren Sie die Bildkärtchen und die Wortkärtchen für jedes Thema separat in einen Druckverschlussbeutel.
- Beginnen Sie mit dem Kartendeck Nummer 1. Diese Kärtchenstapel in den Druckverschlussbeuteln stellen das Material für zwei Kinder (in Partnerarbeit) dar.

Sortieren der Spiele-Sets

Wenn Sie mehrere Spiele-Sets für einen Klassensatz sortieren: Fügen Sie die Druckverschlussbeutel mit den Bildkärtchen und die Druckverschlussbeutel mit den Wortkärtchen eines Themas jeweils in einen Schiebeverschlussbeutel. Legen Sie die Schiebeverschlussbeutel mit den Bild- und den Wortkärtchen eines Themas zusammen mit den Spielplänen ab. Wenn Sie die Spiele im Klassensatz verwenden, können Sie für jedes Thema eine Schachtel verwenden. Die Schachteln können dann mit dem jeweiligen Thema außen beschriftet werden. So steht der gesamte Klassensatz schnell zur Verfügung. Die zur Aufbewahrung notwendigen Beutel in unterschiedlichen Größen (für Bild- und Wortkärtchen, auch im Klassensatz und für die Spielpläne) liegen in ausreichender Menge bei.

5. Vorschläge zum Einsatz der Bildkärtchen und der Spielpläne

Die Spiele können in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit gespielt werden. Die Dauer eines Spieldurchlaufs beträgt ca. 10 Minuten.

Für das Spielen in den Lernstufen, in denen noch kein Leselernprozess stattgefunden hat, sind ausschließlich die Spielpläne und die

Bildkärtchen notwendig. Ansonsten können die Wortkärtchen bei Bedarf, Notwendigkeit und Leistungsstand eingesetzt werden. Zur Durchführung des Spiels ist zunächst die Einführung und Kenntnis der einzelnen themenbezogenen Wörter notwendig. Dieser Wortschatz kann mit den Bildkarten aus dem Bildkartenordner „... richtig so!“ eingeführt und mit verschiedenen Spielvarianten geübt werden. Eine wichtige Voraussetzung zum Gelingen des Spiels ist außerdem die ausreichende Kenntnis der Farben und Zahlen. Falls die Farben noch nicht gefestigt sind, kann zur Einübung und Vertiefung der 12 verwendeten Farben und der Zahlen der Spielplan von „Kleidung“ verwendet werden. Mithilfe dieses Spielplans und den Zahlenkärtchen von „Das Jahr“ können auf Anweisung der Lehrkraft die Farbpunkte mit den Zahlenkärtchen belegt werden.

„... richtig so!“ verfolgt ein einfaches und durchgängiges Prinzip. Die Durchführung der Spiele unterscheidet sich lediglich in der Gestaltung der Spielpläne, die entweder mit Zahlen, farbigen Punkten oder Bildmotiven ausgestattet sind und der damit verbundenen Zuordnungsrichtung. Einige Varianten werden im Folgenden erklärt.

Spieldurchführung

Nachdem die Spielkarten offen auf dem Tisch liegen, könnte die Lehrkraft mit den Worten: **„Seid ihr fertig? Dann lasst uns beginnen. Auf die Plätze, fertig los!“** das Spiel eröffnen. Diese Spieleröffnung bietet sich für alle Spielpläne an. Man sollte bei der Durchführung der Spiele immer dieselben Sätze (im Text fett hervorgehoben) verwenden, damit sich die gelernten Satzstrukturen durch die kontinuierliche Wiederholung bei den Kindern einprägen. Der weitere Verlauf richtet sich nun nach der Gestaltung der Spielpläne.

Variante 1: Spielpläne mit Zahlen

(In der Schule, Haustiere, Zootiere, Frühstück, Obst, Mein Körper, Spielsachen)

Die Lehrkraft beginnt z. B. das Spiel „Zootiere“ mit einer beliebigen Spielkarte und kann dazu beispielsweise folgenden Aufforderungssatz verwenden: **„Bitte legt das Zebra auf die Nummer 6.“** Die Schülerinnen und Schüler legen die richtige Spielkarte „Zebra“ auf das Feld mit der Zahl 6. Diese Spielweise wird so oft mit den restlichen Spielkarten durchge-

führt, bis nur noch eine Spielkarte übrig ist. Die Lehrkraft beendet das Spiel beispielsweise mit der Frage: „**Welches Tier ist übrig?**“ Die Schülerinnen und Schüler sind nun aufgefordert, die übrig gebliebene Spielkarte in einem einfachen, aber vollständigen Satz zu benennen, z. B. „**Der Elefant ist übrig.**“ und die Lehrkraft antwortet mit „**Richtig so!**“. Die Kinder legen die letzte Spielkarte auf das noch offene Feld. Das Spiel ist nun beendet. Falls die Kinder sich noch zu Beginn des Spracherwerbs befinden, bietet es sich an, dass die Lehrkraft die ersten Male das Spiel an der Tafel mitspielt. Dabei werden die Zahlen in der gleichen Anordnung wie auf dem Spielplan an die Tafel geschrieben, sodass die Kinder ihre Ergebnisse sofort an der Tafel überprüfen und gegebenenfalls auch korrigieren können. Am Ende wird nochmals gemeinsam geprüft.

Nach einiger Übung können auch zwei Kinder an der Tafel mitspielen. Dabei werden ebenfalls die Zahlen in der gleichen Anordnung wie auf dem Spielplan an die Tafel geschrieben. Hierbei können die Kinder sichtbar oder nicht sichtbar an der Tafel mitspielen. Spielen die Kinder nicht sichtbar an der Tafel mit, wird am Ende des Spiels mit den großen Bildkarten aus dem Bildkartenordner an der Tafel das Ergebnis sichtbar gemacht, sodass alle Kinder ihre Ergebnisse kontrollieren können. Dabei beginnt die Lehrkraft mit dem Zahlenfeld 1 und fragt: „**Welches Tier ist (liegt) auf der Nummer 1?**“ Die Kinder antworten möglichst mit einem vollständigen Satz: „**Der Seehund ist (liegt) auf der Nummer 1.**“ Der Reihenfolge nach werden nun gemeinsam die Spielkarten auf den Zahlenfeldern benannt. Die Schülerinnen und Schüler überprüfen gleichzeitig, ob sie die Spielkarten auf die richtigen Zahlenfelder ihres Spielplans gelegt haben und korrigieren sie gegebenenfalls.

Zur Kontrolle der Substantive kommt ein unbewusstes Üben der Präpositionen dazu. Die Kinder lernen unbewusst die Sprache in der Sprache.

→ Falls die Wortkärtchen schon verwendet wurden, kann die Lehrkraft oder eines der Kinder neben die Zahl und die Bildkarte das Wort „Seehund“ schreiben. Die Kinder legen ihr Wortkärtchen gegebenenfalls auch neben das Bild. Nun kann das Spiel noch einmal beginnen. Die Kinder legen die Karten wieder offen auf den Tisch und das

Spiel kann nach demselben Prinzip in veränderter Reihenfolge der Spielkarten wieder neu beginnen. Zur Leseübung kann das Spiel bei ausreichender Kenntnis auch ausschließlich mit den Wortkärtchen gespielt werden.

Variante 2: Spielpläne mit farbigen Punkten (Farmtiere, Gemüse, Kleidung)

Die zweite Variante unterscheidet sich von der ersten nur dadurch, dass anstatt der Zahlen Farbpunkte verwendet werden. Es ändern sich also nur die verwendeten Sätze. Beim Legen der Spielkarten lautet der Aufforderungssatz der Lehrkraft beispielsweise: „**Bitte legt die Kuh auf den roten Punkt.**“ Bei der Überprüfung der Ergebnisse beginnt die Lehrkraft mit dem ersten farbigen Punkt auf dem Spielplan und fragt z. B.: „**Welches Tier liegt auf dem hellblauen Punkt?**“ Die Schülerinnen und Schüler antworten möglichst mit einem vollständigen Satz: „**Das Pferd liegt auf dem hellblauen Punkt.**“ Ansonsten entspricht der gesamte Ablauf Variante 1.

Variante 3: Spielplan mit Bildmotiven (Das Jahr)

Dieser Spielplan ist nicht mit farbigen Punkten oder Zahlenfeldern ausgestattet, sondern mit Bildern. Bei diesen Spielen werden die Zahlenkärtchen verwendet. Es geht darum, dass die Zahlenkärtchen den Bildern auf dem Spielplan zugeordnet werden. Die Schülerinnen und Schüler legen die Zahlenkärtchen aufgedeckt auf den Tisch. Bei dem Spiel „Das Jahr“ gibt die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern beispielsweise die Anweisung: „**Bitte legt die Nummer 3 auf den Januar.**“ Die Schülerinnen und Schüler legen das Zahlenkärtchen „3“ auf das Bild „Januar“. Diese Spielweise wird so oft mit den restlichen Zahlenkärtchen durchgeführt, bis nur noch eine Zahl übrig ist. Hier stellt die Lehrkraft die Frage: „**Welche Zahl ist übrig?**“ und die Schülerinnen und Schüler antworten möglichst mit einem ganzen Satz: „**Nummer 5 ist übrig.**“ Die Lehrkraft bestätigt dies mit den Worten „**Richtig so!**“. Das letzte Zahlenkärtchen wird auf das noch freie Bild gelegt. Auch hier gibt es die Möglichkeit, dass die Lehrkraft oder zwei Kinder an der Tafel mitspielen. Zur Überprüfung des Spielergebnisses befestigt die Lehrkraft die großen Bildkarten entsprechend der Reihenfolge des Spielplans an der Tafel. Sie beginnt mit dem ersten Bild und stellt

die Frage: „**Welche Nummer liegt auf dem Dezember?**“ Die Schülerinnen und Schüler antworten mit dem Satz: „**Nummer 3 liegt auf dem Dezember.**“ Die Lehrkraft bestätigt dies mit den Worten „**Richtig so!**“ und schreibt die richtige Zahl zu der entsprechenden Bildkarte an die Tafel. Nachdem die Schüler alle Spielkarten offen auf den Tisch gelegt haben, kann das Spiel wieder von Neuem beginnen.

Variante 4: „Zu Hause“

Auf diesem Spielplan ist ein Haus mit verschiedenen Zimmern abgebildet. Dazu gehören Spielkarten mit Personen, Gegenständen und Tieren. Voraussetzung ist, dass die Personen, Gegenstände und Tiere, die Verwendung finden, eingeführt wurden.

→ Die verschiedenen Personen können den Zimmern zugeordnet werden. Die Lehrkraft verwendet dafür folgenden Satz: „**Der Großvater ist im Wohnzimmer.**“ Die Schülerinnen und Schüler legen die Spielkarte „Großvater“ auf das Feld „Wohnzimmer“. Auf diese Spielweise werden die Personen, die Tiere und die Gegenstände im Haus verteilt.

Die Schülerinnen und Schüler folgen der Anweisung. Diese Spielweise wird so lange wiederholt, bis alle Zimmer und die Teile des Hauses belegt sind. Ansonsten entspricht der Verlauf des Spieles den anderen Varianten. Zur Überprüfung des Spielergebnisses werden wieder die großen Bildkarten an der Tafel eingesetzt. Die Lehrkraft fragt beispielsweise: „**Wer ist im Wohnzimmer?**“ Die Kinder antworten: „**Der Großvater ist im Wohnzimmer.**“ Die Kinder können die Bildkärtchen zur Kontrolle hochhalten. Falls die Wortkärtchen zum Einsatz kommen, wird zur Kontrolle das Wort neben die große Bildkarte an die Tafel geschrieben. Auch hier können jederzeit die Lehrkraft oder Kinder an der Tafel mitspielen.

Bei diesem Spielplan ist es auch möglich, Spielkarten aus anderen Spielen zu verwenden.

6. Der Einsatz von „... richtig so!“ im Bereich der Sprachförderung und im „Unterricht für Deutsch als Zweitsprache“

Gerade im Sprachförderunterricht bzw. im Unterricht für „Deutsch als Zweitsprache“ ist es wichtig, dass die Kinder handelnd mit der Sprache umgehen können. Kinder, die sprachliche Defizite haben, benötigen ein Bild und eine Vorstellung dessen, was sie sagen, damit sich die Bedeutungen der Wörter und Sätze einprägen. Mit dem Lernmaterial von „... richtig so! 1 – Substantive“ können Wörter und Satzstrukturen in Geschichten eingebaut werden, bei denen die Kinder handelnd mit der Lernsprache umgehen. Gleichzeitig erkennen sie, wie Geschichten aufgebaut werden und Handlungsstränge entstehen, sodass auch sprachlich schwächere Kinder eine Vorstellung bekommen, wie Geschichten strukturiert werden können. „... richtig so! 1“ unterstützt so auch bei der Aufsatzerziehung.

Das Lernmaterial „... richtig so! 1“ verfolgt ein einfaches, durchgängiges Prinzip, mit dem ein Wiederholen der vielen Namenwörter in Verbindung mit feststehenden Satzstrukturen gewährleistet wird. Im Unterricht für „Deutsch als Zweitsprache“ sind die Kinder zunächst in der Lage, selbstständig einfache Anweisungen zu befolgen. Mit zunehmender Übung wird es ihnen ermöglicht, selbstständig Anweisungen zu erteilen und Kommunikationserfahrungen zu machen. Sie bauen ihren aktiven und passiven Wortschatz auf und setzen ihn handelnd um. Ausgehend von den sich wiederholenden Satzstrukturen, die den Kindern als Basis an die Hand gegeben werden kann, können die Kinder mit dem parallel erlernten Wortschatz Kommunikationserfahrungen machen, auf denen sie nachfolgend weitere Satzstrukturen aufbauen können.

Im Folgenden werden verschiedene Spiel- und Fördermöglichkeiten vorgestellt, die z. T. sowohl in Kleingruppen, als auch im Klassenverband ausgeübt werden können.

7. Zusätzliche Spielvarianten von „... richtig so! 1“

- ⇒ Nach wiederholtem Spielen und Erlernen der einfachen Satzstrukturen können die Schülerinnen und Schüler selbstständig die Spielanweisungen für die Klasse formulieren. Nicht die Lehrkraft übernimmt die Moderation des Spiels, sondern einzelne Schüler.
- ⇒ Nachdem alle Spielkarten auf dem Spielplan liegen, kann das Spiel in umgekehrter Reihenfolge durchgeführt werden, indem die Spielkarten nach Anweisung der Lehrkraft einzeln von den Spielplänen auf den Tisch zurückgelegt werden, beispielsweise: **„Bitte lege die Orange zurück auf den Tisch.“** Dies wird so lange durchgeführt, bis der Spielplan leer ist.
- ⇒ Haben die Kinder mit dem Spielverlauf schon Erfahrung, können sie das Spiel auch selbstständig in einer Kleingruppe durchführen. Das bedeutet, 4 bis 5 Schülerinnen und Schüler nehmen sich jeweils einen Spielplan desselben Spiels mit den dazugehörigen Spielkarten. Sie übernehmen abwechselnd die Moderation des Spiels und führen das Spiel in gelernter Weise durch. Auch dabei können die Wortkärtchen eingesetzt werden.
- ⇒ Die Schülerinnen und Schüler können mit den Bild- und den dazugehörigen Wortkärtchen eines Spieles das Memo-Spiel spielen. Die Karten liegen verdeckt auf dem Tisch und die Kinder finden durch Aufdecken immer die zusammengehörenden Bild- und Wortkärtchen.
- ⇒ Partnerdiktat: Ein Kind liest einen Begriff vor und der Partner muss diesen aufschreiben. Die Kontrolle erfolgt durch die Wortkarte.

8. Zusätzliche Spielvarianten für den Einsatz im Unterricht für „Deutsch als Zweitsprache“

- ⇒ Zur Einübung und Vertiefung der 12 verwendeten Farben kann der Spielplan „Kleidung“ verwendet werden. Mithilfe dieses Spielplans und den Zahlenkärtchen aus „Das Jahr“ werden auf Anweisung der Lehrkraft die Farbpunkte mit den Zahlenkärtchen belegt.
- ⇒ Die Kinder können sich in Partnerarbeit gegenseitig Begriffe abfragen und dadurch erlernte, einfache Satzstrukturen vertiefen. Sie zeigen sich Spielkarten und fragen dabei: **„Was ist das?“** Der Antwortsatz lautet: **„Das ist ein Ball.“**
- ⇒ In einer kleinen Gruppe werden Bilder eines Themenbereichs auf den Tisch gelegt. Die Lehrkraft zeigt auf ein Bild und stellt beispielsweise die Frage: **„Ist das ein Hund?“** Ist es kein Hund, antworten die Kinder mit: **„Nein, das ist eine Katze.“** Nach einiger Übung können die Kinder dieses Spiel auch alleine spielen.
- ⇒ Alle Kinder bekommen je ein unterschiedliches Bildkärtchen, das vorher von der Lehrkraft zu einem beliebigen Thema ausgeteilt wurde. Haben alle ein Kärtchen, fragt die Lehrkraft beispielsweise: **„Wer hat die Schuhe?“** Die entsprechenden Kinder zeigen ihr Kärtchen und ein Kind sagt: **„Ich habe die Schuhe.“** Gleichzeitig können Personalformen geübt werden, indem die Kinder in der Gruppe antworten: **„Wir/Sie haben die Schuhe.“**
- ⇒ In einer Kleingruppe werden die Bildkärtchen eines beliebigen Themas sichtbar auf dem Tisch verteilt. In der Mitte steht eine Dose mit Steinchen o. Ä. Die Kinder finden nun zu einem bestimmten Bildkärtchen einen Satz, z. B.: **„Mein Krokodil ist grün.“** Bei jedem Satz, der bei Bedarf von der Lehrkraft sanft korrigiert werden darf, bekommen die Kinder ein Steinchen aus der Dose.
- ⇒ In einer Kleingruppe teilen sich 2 bis 3 Kinder jeweils ein Päckchen der Bildkärtchen. Die Kinder nehmen die Bildkärtchen an sich, so dass der andere sie nicht sieht. Die Kinder bitten nun höflich bei einem Kind um ein Kärtchen, z. B.: **„Kann ich bitte deinen Esel haben?“** Gegebenenfalls antwortet das

Kind mit den Worten: „**Nein, ich habe den Esel nicht.**“ Ansonsten wird das Bildkärtchen abgegeben und die Kinder bedanken sich freundlich.

- Die Lehrkraft liest nacheinander Begriffe eines geübten Spiels vor, die die Kinder in der richtigen Reihenfolge nacheinander auf ein Blatt Papier malen. Die Überprüfung erfolgt durch die Bildkarten an der Tafel. (Variante: Die Bilder werden auf ein vorgefertigtes Blatt mit den Zahlen 1 bis 12 gemalt und die Kinder malen die Begriffe unter die Zahlen.)
- Die Lehrkraft kann eine freie Geschichte erzählen, die sich auf die Bildkärtchen eines Spiels bezieht. Die Schülerinnen und Schüler legen während oder im Anschluss an die Geschichte ihre Bildkärtchen in der richtigen Reihenfolge auf den Tisch. Je nach Leistungsstand der Klasse muss die Geschichte mit viel Mimik und Gestik erzählt werden. Anschließend kann die gemeinsame Kontrolle an der Tafel mit den großen Bildkarten gemacht werden. Gleichzeitig kann die Geschichte so von den Kindern nochmals erzählt werden. Diese Geschichten stellen zudem Hilfestellungen für die Kinder dar, die Schwierigkeiten haben, Geschichten in der richtigen Reihenfolge nachzuvollziehen und anschließend auch zu erzählen.
- Beispiel für eine Geschichte, die mit den Bildkärtchen der „Zootiere“ erzählt werden kann. (Die fett gedruckten Satzteile können von den Kindern nach mehrmaligem Hören auch mitgesprochen werden) Die Geschichte sollte bei Bedarf mit Mimik und Gestik verstärkt werden.

Thema Zootiere: Anna, Michael und Linda gehen in den Zoo

(Die Bildkarte des Affen wird vor dem Unterricht sichtbar im Klassenzimmer aufgestellt, z. B. auf dem Fensterbrett oder auf dem Regal, da dieser in der Geschichte zum Schluss von den Kindern „gefunden“ wird und in der erzählten Geschichte nicht als Bildkarte an die Tafel gehängt wird.)

Michael und Anna gehen mit ihrer kleinen Schwester Linda in den Zoo. Zu Beginn gehen sie zu den **Giraffen**.

Anna sagt: „Schau Linda, wie groß die Giraffen sind!“ Linda schaut gar nicht genau hin, da sie

sich mehr für die Affen interessiert. Sie sagt nur: „**Da ist der Affe!**“ Doch Michael sagt: „**Später! Der Affe ist in seinem Käfig.**“ Sie gehen zu den **Nilpferden**.

Da sagt Anna: „Schau Linda, die Nilpferde. Wie dick sie sind.“ Linda schaut überhaupt nicht hin und sagt nur: „**Da ist der Affe!**“. Doch Michael vertröstet sie immer wieder und sagt: „**Später! Der Affe ist in seinem Käfig.**“ Sie gehen weiter zu den **Krokodilen**.

Michael ruft: „Schau Linda. Hier sind die Krokodile. Schau doch, wie grün die Krokodile sind.“ Linda schaut sich die Krokodile nicht an. Sie sagt nur: „**Da ist der Affe!**“ Doch Michael sagt: „**Später! Der Affe ist in seinem Käfig.**“ Sie laufen weiter zu den **Elefanten**.

„Linda, schau die **Elefanten**“, sagt Michael. „Schau mal wie groß sie sind.“ Linda schaut wieder nicht hin. Sie sagt nur: „**Da ist der Affe!**“ Anna schaut Linda an und sagt: „**Später! Der Affe ist in seinem Käfig.**“ Sie laufen weiter und kommen bei den **Tigern** vorbei. Das freut Michael besonders. Denn er mag Tiger sehr gerne.

Er sagt: „Schau Linda, die Tiger. Wie gefährlich sie sind.“ Linda schaut nicht hin, sie sagt nur: „**Da ist der Affe!**“ Doch Michael entgegnete nur: „**Später! Der Affe ist in seinem Käfig.**“ Auf dem Weg zu den Affen, kommen sie an den **Schildkröten** vorbei.

Anna freut sich und sagt: „Linda schau, wie schön die Schildkröten sind.“ Aber Linda interessiert sich nicht für die Schildkröten. Sie sagt nur: „**Da ist der Affe!**“ Und Michael sagt endlich: „Ok, ok, lass uns jetzt zu den Affen gehen. Schau Linda, hier sind die ... Der Käfig ist leer. – Oh, wo sind die Affen?“ (zur Klasse) „Wisst ihr wo die Affen sind?“ (Die Kinder entdecken nun den Affen und verbalisieren, wo der Affe gefunden wurde, z. B.: „Der Affe ist auf dem Schrank.“ Als weiterführende Übung zu den Präpositionen könnte der Affe auf, hinter oder unter das Regal o. Ä. gelegt werden. ...) Diese Geschichte wurde sprachlich bewusst einfach formuliert, da sie sich gut dazu eignet, von den Kindern im Rollenspiel nachspielen zu lassen.

Thema Kleidung: Wir fahren in die Ferien

Anna und Michael fahren mit ihren Eltern in den Urlaub. Sie wissen aber noch nicht wohin. Deshalb wissen sie auch nicht, was sie ein-

packen sollen. Wie wird das Wetter sein? Wird es sonnig? Wird es regnerisch? Sie packen eine ganze Menge Kleidung in ihren Koffer. Michael möchte seine dicken **Handschuhe** und seine **Wollmütze** einpacken. Er denkt, es wird bestimmt kalt und vielleicht wird es auch schneien.

Anna hingegen hofft, dass es sehr sonnig und heiß werden wird. Deshalb packt sie ihr kurzes **Kleid**, einen **Rock**, und ein **T-Shirt** ein. Natürlich braucht sie auch noch ein **Paar Schuhe** und **Socken**. Da sie sich doch nicht ganz sicher ist, packt sie auch noch ihre **Jeans** und einen **Pullover** ein.

Michael denkt an die kommende Kälte und packt noch eine **Jacke** und eine **Hose** in den Koffer. Aber jetzt ... ist der Koffer voll. Eigentlich ist er zu voll. Anna setzt sich auf den Koffer. Sie versuchen gemeinsam den Deckel zu schließen. Aber sie schaffen es nicht.

Plötzlich kommt die Mutter der beiden ins Zimmer und fragt: „Was macht ihr denn hier?“ Und Michael sagt fröhlich: „Wir packen unseren Koffer für die Ferien. Aber wir haben zu viel eingepackt, deshalb geht der Koffer nicht zu.“ Ihre Mutter fängt an zu lachen und sagt: „Aber Kinder, unser Urlaub ist erst in 10 Wochen. Wir haben heute nur das Flugticket gebucht.“ *(Auch hier werden die Bildkarten von den Kindern während der Geschichte gelegt. Am Ende kann die Geschichte von den Kindern nacherzählt werden. Für sprachlich schwache Kinder ist dies eine gute Möglichkeit, Handlungsstränge zu erkennen.)*

9. Leseförderung mit „... richtig so! 1“

Durch Verwendung der Silbenmethode unterstützt „... richtig so! 1“ Schülerinnen und Schüler beim systematischen Lesen- und Schreibenlernen. Die zweifarbige Silbentrennung gibt den Kindern eine Strategie an die Hand, die ihnen dabei hilft, später auch längere Wörter selbstständig zu erlesen. Der Weg einzelne Wörter in Sprechsilben zu unterteilen, unterstützt die genaue Artikulation der Laute und ermöglicht so einen leichteren Zugang zum Lesen und Schreiben.

Durch die Einteilung in Silben und das rhythmisierende Sprechen wird den Kindern das Erfassen von Wortbildern erleichtert, wodurch sowohl der Lese- als auch der Schreibprozess wesentlich gefördert werden.

10. Lesen mit dem farbigen Silbentrenner

Die Wörter und Sätze sind mit dem zweifarbigen Silbentrenner ausgestattet. Der farbige Silbentrenner markiert die Sprech-Silben. Der Silbentrenner ermöglicht den Kindern sehr schnell flüssig und sinnverstehend zu lesen. Warum ist das so?

Zum Beispiel können bei dem Wort „Giraffe“ die ersten drei Buchstaben „Gir“ als Gruppe gelesen werden: Gir-af-fe. Das könnte dann der Name einer besonderen Affenart sein. Mit den farbigen Silben dagegen werden sofort die richtigen Buchstabengruppen erkannt: **Giraffe**. Beim Lesen ergibt sich automatisch der richtige Sinn. Es ist das Tier mit dem langen Hals gemeint. Beim Lesen in Sprech-Silben klingen die Wörter so, wie wir sie sprechen und hören. Kinder, die schon flüssig lesen, werden durch diese Hilfe nicht gebremst. Wenn die Kinder mit dem Silbentrenner flüssig lesen gelernt haben, gelingt der Umstieg auf einfarbige Texte völlig problemlos.

Markieren die farbigen Silben die Worttrennung?

Die farbigen Silben zeigen die Sprech-Silben eines Wortes an. In den allermeisten Fällen ist das identisch mit der möglichen Worttrennung am Zeilenende. In erster Linie bei der Trennung einzelner Vokale (a, e, i, o, u; z. B. E-va, O-fen, Ra-di-o) gibt es einen Unterschied: Nach der aktuellen Rechtschreibung werden diese am Zeilenende nicht abgetrennt. Da diese Wörter aber mehrere Sprech-Silben haben, sind diese auch mit zwei Farben gekennzeichnet: **Eva**, **Ofen**, **Radio**, **beobachten**.

Weitere Informationen zur Silbenmethode auf: www.abc-der-tiere.de

11. Fördermöglichkeiten im Leseunterricht

→ Die Wortkärtchen eines Spiels können nach dem Alphabet sortiert werden. Die entsprechenden Bildkärtchen werden dann den jeweiligen Wortkärtchen zugeordnet.

- ➔ Die Lehrkraft schreibt kurze, bekannte Sätze an die Tafel, in denen ein gelerntes Namenwort durch eine große Bildkarte ersetzt wird, z. B.: „Die Banane ist gelb.“ Die Kinder schreiben die Sätze ab und ergänzen die fehlenden Wörter entsprechend.
- ➔ Die Kinder nehmen sich einen Stapel Bild- und Wortkärtchen und spielen das Memo-Spiel. Haben sie alle Karten zugeordnet, schreiben sie nacheinander alle Wörter aus dem Gedächtnis auf und kontrollieren mit den Wortkärtchen.
- ➔ Die Kinder bekommen Bildkärtchen aus einem Themenkreis und schreiben in ihrem eigenen Tempo die Wörter dazu auf. Diese Übung kann auch in Partnerarbeit gemacht werden. Die Kontrolle erfolgt dann durch die Wortkärtchen.
- ➔ Zunächst ordnen die Kinder in Partnerarbeit die Bild- und Wortkärtchen zueinander. Ein Kind nimmt alle Karten an sich, zeigt die Bilder seinem Partner und dieser muss die Wörter aus dem Gedächtnis aufschreiben. Die Kontrolle erfolgt durch den Partner mithilfe des Wortkärtchens.
- ➔ Die Lehrkraft zeigt eine Bildkarte und die Kinder zeigen das entsprechende Wortkärtchen dazu.
- ➔ Die Lehrkraft schreibt die drei (evtl. vier mit Plural) Artikel als Tabelle an die Tafel. Die Kinder ordnen die Bildkarten den richtigen Artikeln zu.

Viele weitere Informationen und ein Forum für Ihre Fragen finden Sie unter:
www.sprachen-in-der-grundschule.de





Willkommen in Deutschland I und II

Deutsch als Zweitsprache – Das Übungsheft

Je 64 Seiten, vierfarbig, Gh, DIN A4, mit Kartonbeilage, Stickerbogen und Lösungsheft

Heft I Bestell-Nr. **1401-61**

Heft II Bestell-Nr. **1401-62**

www.mildenberger-verlag.de/194

Passend dazu:

Willkommen in Deutschland I und II

Deutsch als Zweitsprache – Lernkarten

Lernkarten I

336 Lernkarten, 4 Blankokarten, DIN A8
Bestell-Nr. **1401-65**

Lernkarten II

337 Lernkarten, 3 Blankokarten, DIN A8
Bestell-Nr. **1401-66**

www.mildenberger-verlag.de/623

**Bild-Wort-Karten
für das
Wortschatztraining**



Willkommen in Deutschland –

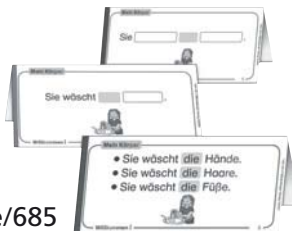
Redezeit

Differenzierte und individualisierte Kommunikationsanlässe für Deutsch als Zweitsprache

Aufstellkarten aus Karton, vorgestanzt und gerillt, vierfarbig, Anleitung

Bestell-Nr. **1401-68**

www.mildenberger-verlag.de/685



Neue, überarbeitete Auflage

In der neuen Auflage sind die Artikel auf den Wortkärtchen farblich hinterlegt. Der Spielplan „In der Schule“ enthält Ziffern, die passenden Bildkärtchen enthalten die Bilder der Schulsachen.

Bestell-Nr. **1902-33**

© 2010 Mildenberger Verlag GmbH
77652 Offenburg

Internetadresse: www.mildenberger-verlag.de

E-Mail: info@mildenberger-verlag.de

Auflage 8 7 6 5
Jahr 2019 2018 2017 2016



- Handlungsorientiert
- Kommunikativ
- Themenorientiert
- Integrativ

... richtig so!

Zur Förderung – für Deutsch als Erstsprache sowie Bildkarten und Spiele für Deutsch als Zweitsprache.

Die Materialien von „... richtig so!“ sind abgestimmt auf „Willkommen in Deutschland – Deutsch als Zweitsprache“.

www.mildenberger-verlag.de/462

Willkommen in Deutschland –

Erzählbilder

22 Poster zu den Themen der Übungshefte I und II

20 Poster DIN A2, 2 Poster DIN A1, vierfarbig

Bestell-Nr. **1904-36**



Willkommen in Deutschland –

lesen und schreiben lernen

Vorkurs zur Alphabetisierung mit Schreiblehrgang und Ziffernschreibkurs

64 S., Gh, vierfarbig, DIN A4, mit Kartonbeilage, Stickerbogen und Lösungsheft

Bestell-Nr. **1401-69**

www.mildenberger-verlag.de/683

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Illustrationen: Michael Schiller, 70180 Stuttgart
Gedruckt auf umweltfreundlichen Papieren

Bezugsmöglichkeiten

Alle Titel des Mildenberger Verlags erhalten Sie unter:
www.mildenberger-verlag.de oder im Buchhandel. Jede Buchhandlung kann alle Titel direkt über den Mildenberger Verlag beziehen.
Ausnahmen kann es bei Titeln mit Lösungen geben: Hinweise hierzu finden Sie in unserem aktuellen Gesamtprogramm.



Meine Mildenberger-Kundennummer:

Bitte senden Sie uns gemäß Ihren aktuellen Abgabebedingungen:

Menge	Bestellnummer	Kurztitel	Preis
... that's it! 1 ... c'est ça! 1 ... richtig so! 1 – Spiele zum Erlernen des Wortschatzes			
	1 9 0 2 - 3 0	144 große Bildkarten für Englisch, Französisch und Deutsch, 1. bis 6. Schuljahr, Karton, vierfarbig, Ringbuch	
	1 9 0 2 - 3 1	Substantive – 12 Spielpläne DIN A3, 144 Bildkärtchen, 180 Wortkärtchen 1. bis 6. Schuljahr, Karton, vierfarbig, mit Verschlussaschen zur Aufbewahrung, Lieferung im Schmuckkarton ... that's it! 1 für den Englischunterricht	
	1 9 0 2 - 3 2	... c'est ça! 1 für den Französischunterricht (144 Wortkärtchen)	
	1 9 0 2 - 3 3	... richtig so! 1 für den Deutsch-Förderunterricht und für Deutsch als Fremdsprache	
	1 9 0 2 - 5 0	Lernsoftware auf CD-ROM – 1 CD-ROM, 1 Booklet (12 S.) ... that's it! 1 – Einzellizenz , Englisch, Installation auf einem Computer, 1. – 4. Schuljahr	
	1 9 0 2 - 5 1	... that's it! 1 – Schullizenz , Englisch, Installation auf allen Schul-PCs, 1. – 4. Schuljahr	
	1 9 0 2 - 5 2	... that's it! 1 – Netzwerklizenz , Englisch, Installation auf allen Schulservern/-PCs, 1. – 4. Schuljahr	
	1 9 0 2 - 5 3	... c'est ça! 1 – Einzellizenz , Französisch, Installation auf einem Computer, 1. – 4. Schuljahr	
	1 9 0 2 - 5 4	... c'est ça! 1 – Schullizenz , Französisch, Installation auf allen Schul-PCs, 1. – 4. Schuljahr	
	1 9 0 2 - 5 5	... c'est ça! 1 – Netzwerklizenz , Französisch, Installation auf allen Schulservern/-PCs, 1. – 4. Schuljahr	
	1 9 0 2 - 5 6	... richtig so! 1 – Einzellizenz , Deutsch-Förderunterricht/DaZ, Installation auf einem Computer, 1. – 6. Schuljahr	
	1 9 0 2 - 5 7	... richtig so! 1 – Schullizenz , Deutsch-Förderunterricht/DaZ, Installation auf allen Schul-PCs, 1. – 6. Schuljahr	
	1 9 0 2 - 5 8	... richtig so! 1 – Netzwerklizenz , Deutsch-Förderunterricht/DaZ, Installation auf allen Schulservern/-PCs, 1. – 6. Schuljahr	
... that's it! 2 ... c'est ça! 2 ... richtig so! 2 – Spiele zum Erlernen von Wortschatz und Satzstrukturen			
	1 9 0 2 - 3 7	Step by Step – English is easy ... that's it! , Handbuch für Kl. 1/2, 177 Karten, 6 Folien, Anleitung, Ringb.	
	1 9 0 2 - 3 8	Step by Step – English is easy ... that's it! , Handbuch für Kl. 3/4, 117 Karten, 11 Folien, Anl. (64 S.), Ringb.	
	1 9 0 2 - 3 9	... that's it! Living in Britain – Landeskunde und Feste Großbritanniens , 102 Bildkarten, Karton, vierf., Ringb.	
	1 9 0 2 - 4 0	136 große Bildkarten DIN A5, 4 Poster DIN A0, 4 Lernzielkontrollen mit ausführlicher Anleitung, für Englisch, Französisch und Deutsch, 1. bis 6. Schuljahr, Karton, vierfarbig, Ringbuch	
	1 9 0 2 - 4 1	Verben und Präpositionen – 4 Spielpläne DIN A3, 137 Bildkärtchen, 137 Wortkärtchen 1. bis 6. Schuljahr, Karton, vierfarbig, mit Verschlussaschen zur Aufbewahrung, Lieferung im Schmuckkarton ... that's it! 2 für den Englischunterricht	
	1 9 0 2 - 4 2	... c'est ça! 2 für den Französischunterricht	
	1 9 0 2 - 4 3	... richtig so! 2 für den Deutsch-Förderunterricht/DaZ	
	1 9 0 2 - 4 4	260 große Wortkarten und 88 Satzkarten , Karton, ... that's it! 1 und 2 für den Englischunterricht	
	1 9 0 2 - 4 5	260 große Wortkarten und 88 Satzkarten , Karton, ... c'est ça! 1 und 2 für den Französischunterricht	
	1 9 0 2 - 4 7	Step by Step – English is easy ... that's it! , Lehrerhandbuch für Kl. 3/4, 143 Karten, 9 Folien, Anl., Ringb.	
	1 9 0 2 - 4 8	... that's it! – Let's sing! – Lieder und Geräusche , CD mit 37 Liedern, 13 Geräusche, Gesamtspiellänge 55:22 min	

* Bei Bestellungen mit einem Bestellwert bis 30,00 € werden 3,90 € Porto- und Verpackungspauschale zusätzlich berechnet. Bei einer Online-Bestellung reduziert sich die Pauschale auf 2,90 €. Bei einem Bestellwert über 20,00 € erfolgt die Lieferung porto- und verpackungskostenfrei. Preise, Porto- und Verpackungspauschale, Liefer- und Zahlungsbedingungen: Stand 2016

Summe = Bestellwert
zzgl. Porto (siehe links) *
Rechnungsbetrag

Privatadresse

Vorname:

Name:

Straße:

PLZ / Ort:

Bundesland Ihrer Schule:

Telefon:

Wir senden Ihnen gerne Informationen per E-Mail zu. Damit wir dies tun können, benötigen wir auf Grund gesetzlicher Vorgaben eine Einverständniserklärung von Ihnen.

Bitte ankreuzen

Ich bin damit einverstanden, dass meine angegebene E-Mail-Adresse für Werbezwecke des Mildenberger Verlags verwendet wird. Dieser Nutzung meiner E-Mail-Adresse kann ich jederzeit mit Wirkung für die Zukunft widersprechen.

E-Mail-Adresse:

Schulstempel/Schuladresse:

(Ihre Daten werden nur für unseren internen Gebrauch gespeichert.)

Lieferung und Rechnung:

an meine Privatanschrift an meine Schullizenz

Datum Unterschrift