

## Sequenz 1 – Entdecken von Spielen und Wörtern

Anhand einer ersten entdeckenden Aktivität werden die Schüler erraten, was das Thema der nächsten Unterrichtsstunden ist.

Die Schüler arbeiten in Kleingruppen und erhalten einen Briefumschlag mit Puzzleteilen. Jedes Puzzle ist anders. Die Puzzles ermöglichen es, unterschiedliche Spiele von verschiedenen Orten und aus verschiedenen Epochen einzuführen. Das Hilfsmittel (Puzzle) und die Bilder verweisen auf das Thema.

### Material 1 – Puzzles

Sobald das Thema *Spiel/Spielzeug* erraten wurde, wird das Vokabular zu Spielen und Spielzeug eingeführt. Eine bestimmte Anzahl von Bildern (A4) wird den Kindern (mindestens zwanzig) gezeigt (Material 2). Es wird versucht, Spiele/Spielsachen auszuwählen, von denen einige Bezeichnungen international oder einfach zu verstehen sind (Material 3). Dies ermöglicht, das Vokabular einzuführen und den Schülern dabei zu zeigen, dass sie in der Lage sind, neue Wörter in der Fremdsprache zu erkennen. Die Wörter werden für die richtige Aussprache zunächst mündlich vermittelt, später wird auch das Schriftbild präsentiert, um visuellen Lerntypen entgegenzukommen. Die Lehrkraft kann aus den vorgeschlagenen Spielen je nach Muttersprache der Kinder (und möglichen Ähnlichkeiten), den Gewohnheiten und dem Alter der Schüler auswählen. Dennoch ist es interessant, einige Spiele auszuwählen, die weniger bekannt oder veraltet sind. Die Lehrkraft fragt einige Kinder, ob sie dieses Spiel/ Spielzeug kennen und ob sie es bzw. damit spielen.

*Kennst du ...?*

*Spielst du (mit) ...?*

So ist es möglich, das Vokabular einzuführen und vollständige Sätze zu benutzen. Dabei hat der Schüler die Aufgabe, das neue Wort mit Hilfe der visuellen Unterstützung zu verstehen und kurz zu antworten. Diese Vorgehensweise steht im Einklang mit dem Erwerbsprozess in der Muttersprache der Kinder. Nach und nach gewöhnen sie sich an die neuen Strukturen und verinnerlichen sie. Da Spiele Bestandteil des Alltags von Kindern sind und die Fragen sie persönlich ansprechen, können die Schüler leicht Verbindungen zu ihrem Leben herstellen.

Die ausgewählten Spiele wurden mittels einer kleinen Umfrage unter Kindern im Grundschulalter ermittelt, außerdem wurden einige alte, in Vergessenheit geratene Spiele mit aufgenommen.

Material 2 – Bilder Spiele/Spielzeug, Material 3 – Nachschlagewerk Spiele/ Spielsachen – Bilder und Wörter

Die folgenden Aktivitäten bzw. Spiele können dazu beitragen, das Vokabular zu festigen. Das Ziel besteht nicht darin, sich alle Bezeichnungen für Spiele und Spielsachen zu merken, aber einige. Die Schüler können sich die Wörter aussuchen, die sie sich merken wollen, entweder weil sie das Spiel gerne spielen oder weil das Wort lustig klingt.

Ein Spiel (Objekt, Bild oder Wort) wird im Klassenraum versteckt, während ein Schüler vor der Tür wartet. Wenn er den Klassenraum betritt, muss er es finden. Die Mitschüler helfen ihm dabei. Wenn der Schüler an einem Ort anhält, sagen die Mitschüler das Wort leiser oder lauter, je nachdem ob der Schüler weit entfernt oder nah am Spiel ist.

Anschließend bereiten die Kinder in Gruppenarbeit eine schriftliche Aufgabe/ein Spiel für die anderen vor (Kreuzworträtsel, Anagramme, Wörterschlange<sup>1</sup> usw.). Den meisten Kindern macht es Spaß, sich Aufgaben für die anderen auszudenken. Danach wählen sie für sich eine Aufgabe aus

---

<sup>1</sup> Die Wörter werden hintereinander ohne Leerzeichen geschrieben.

denen aus, die von den anderen Gruppen erstellt wurden und lösen diese. Es kann auch nochmals die Liste in Material 3 verwendet werden.

Zugspiel: 4 oder 5 Schüler suchen sich ein Spiel/Spielzeug aus und versuchen eine Gruppe zu bilden, einen kleinen Zug, der zusammen das Spiel spielt. Das erste Kind, das die Lokomotive spielt, fragt:

*Magst du ...?*

Wenn die Antwort positiv ausfällt, nimmt das zweite Kind das Bild und wird zur Lokomotive, das erste ist der erste Waggon, usw.

Sobald alle Kinder in einem Zug untergebracht sind, wird überprüft, welches Spiel/ Spielzeug zum längsten Zug gehört. Der längste Zug hat gewonnen.

Auf diese Weise werden sich die Kinder bewusst, dass sie nicht alle die gleichen Spiele/ Spielsachen mögen.

## **Sequenz 2 – Einteilung der Spiele/ Spielsachen**

Beobachtungssinn, analytische Begabung, Auswahl von Kriterien und das Respektieren dieser Kriterien sind wichtige allgemeine Kompetenzen, die es gilt, von klein auf zu fördern, da sie in allen Bereichen und auf allen Anforderungsstufen benötigt werden.

Die Lehrkraft fragt die Schüler, wie man die zuvor vorgestellten Spiele einteilen könnte. Sie greift einen Schülervorschlag auf und erstellt gemeinsam mit den Kindern eine Einteilung an der Tafel. Auf diese Weise wiederholen und vertiefen die Schüler das bereits eingeführte Vokabular.

In Gruppenarbeit erstellen die Kinder ein Blatt mit einem anderen Klassifikationssystem. Sie können dafür die bereits bekannten Bilder oder auch andere Spiele/Spielsachen, die sie besonders gerne mögen, verwenden.

Sie können Bilder aus einem Katalog ausschneiden oder selbst welche malen.

Natürlich müssen die Schüler nicht alle Spiele/Spielsachen verwenden. Stattdessen treffen sie eine Auswahl.

Das Nachschlagewerk (Material 3: Bilder – Wörter) steht ihnen dabei zur Verfügung. Auf diese Weise gewöhnen sich die Schüler daran, Hilfsmittel zu verwenden, wenn sie sich an etwas nicht mehr erinnern können. Das Nachschlagewerk ist alphabetisch geordnet, so dass die Schüler lernen, ein solches System zu verwenden. Die Jüngeren, die das Alphabet noch nicht so gut beherrschen, können sich einfach an den Bildern orientieren.

Diese Klassifizierungsübung ermöglicht es, das Vokabular auf natürliche Weise und entsprechend den Bedürfnissen der Kinder einzuführen,

Anschließend kann die Lehrkraft andere Einteilungen vorstellen und die Schüler so andere mögliche Kriterien entdecken lassen.

Damit die Schüler aktiviert werden, arbeiten sie in Kleingruppen. Jede Gruppe erhält ein Blatt mit einem Kriterium. Dadurch sieht man, welches Material zum Spielen benötigt wird, ob dieses Material hochentwickelt oder nicht ist und erlaubt zudem die Einführung des Begriffs Raum- und Zeitunterschied.

### **Vorschläge zur Klassifizierung:**

- Man spielt draußen/drinnen (Kriterium: Spielort).
- Man spielt alleine, zu zweit, in Gruppen (Kriterium: Sozialform).
- Man spielt mit Karten, mit einem Spielbrett, mit Spielsteinen (Spielmittel).
- Man benötigt Geräte: Batterien, einen Computer usw. (technische Spielmittel).
- Unterhaltungs-, Abenteuer-, Kennenlern-, Geselligkeitsspiele usw. (Spielzwecke).
- Konstruktions-, Sprach-, mathematische Spiele (Spielinhalte).
- Gedächtnis-, Phantasie-, Denkspiele (Psychische Funktionen).

- u. a.

### Sequenz 3 – Spielgewohnheiten

Alle Kinder erzählen gerne über sich selbst. Hier wird ihnen Gelegenheit dazu gegeben. Außerdem handelt es sich um eine Aktivität, die alle Schüler machen, man läuft also nicht Gefahr, dass sich einige unwohl fühlen, weil sie in ihrem sozialen oder familiären Umfeld nicht die Möglichkeit haben, dies und jenes auszuprobieren.

Die Lehrkraft dient als Modell und erzählt von ihren persönlichen Vorlieben. Sie verwendet dabei Elemente, die von den Schülern bei der Klassifikation vorgeschlagen wurden.

- Befragung zum Thema Spiel: Zunächst bereiten die Kinder ein Blatt vor, auf dem sie zwischen sechs und neun Spiele/ Spielsachen aufkleben/ malen. Sie sollen dabei Spiele auswählen, die sie mögen und andere, die sie nicht mögen (mindestens 3 in jeder Kategorie).

Danach erhalten sie ein Dokument, das ihnen hilft ihre Wahl zu erklären: Material 4 – Ich mag dieses Spiel, weil ...

In Kleingruppen erzählen sich die Schüler gegenseitig von ihren Vorlieben. Sie nennen die Spiele/ Spielsachen, die sie mögen oder nicht mögen (mit Hilfe der Elemente auf dem Blatt).

Die Schüler sollen nun auch ihre Mitschüler befragen. Der Lehrer gibt ein Blatt aus, auf dem sie ihre Ergebnisse notieren können. Dieses Blatt enthält die gleichen Punkte wie der Fragebogen.

Die Ergebnisse der Umfrage können in Form einer Zusammenfassung notiert werden. Dafür benutzen die Kinder Prozentangaben, falls sie das schon können (Ende der Grundschulzeit), oder Adverbien/ Mengenangaben.

*alle Kinder (mögen Himmel und Hölle, weil man es draußen spielen kann.)*

*fast alle Kinder (mögen Computerspiele, weil...)*

*die meisten Kinder (mögen...)*

*viele Kinder*

*einige Kinder*

*wenige Kinder*

*kein Kind (mag...)*

Je nach Alter und Lernstand der Kinder arbeitet man mehr oder weniger exakt.

- Ich suche den idealen Spielpartner - Gruppenarbeit in der Klasse: Die Kinder suchen sich einen Partner, der die gleichen Vorlieben hat wie sie selbst. Sie fragen dazu ihre Mitschüler. Wenn sie schon gut Fragen stellen können, tun sie dies. Wenn dies nicht der Fall ist, nutzen sie ihre bereits bei der Arbeit mit Material 4 vorgetragenen Sätze. Die Spielpartner sollten mindestens vier gemeinsame Vorlieben haben. Die Gruppen, die sich gefunden haben, müssen über ihre gemeinsamen Vorlieben berichten.

- Wenn eine Briefpartnerschaft mit einer Klasse aus einem anderen Land besteht, wäre es interessant, der Klasse den gleichen Fragebogen vorzuschlagen und einen Vergleich anzustellen.

Diese Umfrage kann dazu beitragen, ein Bewusstsein bei den Kindern dafür entwickeln zu lassen, dass sich Spiele/ Spielsachen weltweit weiterentwickeln. Immer mehr Spiele erfordern hochentwickeltes Material. Einige Kinder tendieren außerdem dazu, sich in Spiele zu vertiefen, die sie ganz alleine spielen.

### Sequenz 4 – Die Entstehung von Spielen

Die Lehrkraft zeigt eine Reproduktion des Gemäldes von Pieter Bruegel dem Älteren (1525-1569).

<http://blog2b.net/uploads/j/jcl/656.jpg>

Sie fragt die Schüler, ob sie eine Idee haben, aus welcher Zeit dieses Gemälde stammt.

*Wie alt ist das Bild? 50 Jahre? 100 Jahre? 200 Jahre? Älter?*

Das Gemälde stammt aus dem Jahr 1560.

Danach fragt sie die Schüler, ob sie einige Spiele wiedererkennen können, mit denen noch heute gespielt wird.

- Spiel – Ich sehe was, was du nicht siehst.

Die Kinder schauen sich das Bild an (Overheadprojektor oder farbige Kopie in Gruppen).

Ein Kind zieht eine kleine Karte mit einem Bildausschnitt von einem Spiel und sagt: *Ich sehe was, was du nicht siehst*. Die anderen versuchen dieses Spiel zu finden, indem sie Fragen stellen.

*Spielt er alleine?*

*Spielt er auf dem Boden?*

*Spielt er mit einem Gegenstand? usw.*

...

Material 5 - Fotografie des Gemäldes « Die Kinderspiele »

Material 6 – Bildausschnitte

„Ich sehe was, was du nicht siehst“ ist auch ein kommerzielles Spiel. Die Kinder werden sich auf diese Weise bewusst, dass es möglich ist, Spiele anzupassen, in einem anderen Kontext zu verwenden, ohne sie kaufen zu müssen.

- In der Klasse wird eine Umfrage durchgeführt, um die Gewohnheiten der Schüler zu ermitteln. Je nach Lernstand der Schüler werden mehr oder weniger Fragen gestellt.

Material 7 – Fragebogen Spielgewohnheiten – leicht

Material 8 – Fragebogen Spielgewohnheiten – schwieriger

Wenn eine Briefpartnerschaft mit einer Klasse aus einem anderen Land besteht, wäre es interessant, der Partnerklasse den gleichen Fragebogen vorzuschlagen und danach die Spielgewohnheiten beider Klassen zu vergleichen.

Diese Umfrage kann dazu beitragen, ein Bewusstsein bei den Kindern dafür entwickeln zu lassen, dass sich Spiele/ Spielsachen weltweit weiterentwickeln. Immer mehr Spiele erfordern hochentwickeltes Material. Einige Kinder tendieren außerdem dazu, sich in Spiele zu vertiefen, die sie ganz alleine spielen.

## **Sequenz 5 – Herstellung eines Spiels**

Die Kinder überlegen sich ein Spiel, das sie kennen und das sie selbst herstellen oder adaptieren können.

Beispiele:

- **Wer ist es?**

Die Schüler malen verschiedene Personen, ein pro A4-Blatt. Die Personen werden entweder an der Wand angebracht oder auf dem Boden ausgebreitet, so dass alle sie sehen können.

Ziel des Spiels ist es, zu erraten, an welche Person jemand denkt, indem Fragen gestellt werden, um die Persönlichkeiten auszuschließen, die nicht zutreffend sind. Es müssen Fragen gestellt werden, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können.

- Ist es ein Junge, ein Mädchen?
- Ist er blond?
- Hat er lange Haare?
- Trägt er ein rotes T-Shirt?

Zunächst können alle Bilder, die nicht zutreffen, umgedreht werden. Später werden die Bilder nicht mehr umgedreht, so dass man sich mehr konzentrieren muss. Das kann auch vom Alter der Schüler abhängen.

Dieses Spiel kann auch mit Zeichnungen von Häusern, Monstern etc. gespielt werden.

### - Schiffe versenken

Anstelle des hochentwickelten Spiels, das man im Laden kauft, kann man dieses Spiel selbst herstellen.

- eine Tabelle in der gewünschten Größe zeichnen

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Jeder Spieler malt zwei (oder mehr) Boote (einmal zwei Kästchen und einmal drei Kästchen).

Indem man Fragen stellt oder einen Satz sagt, der ein Element der vertikalen und ein Element der horizontalen Reihe enthält, kann man herausfinden, wo sich die Boote des Gegners befinden.

### - Pim, Pam, Pet

Ein Wort finden, das mit einem gegebenen Anfangsbuchstaben beginnt, der gezogen wird und das in verschiedenen Kategorien.

### - Trivial Pursuit

Siehe Beispiel im Modul Gesunde Ernährung.

Die Kinder stellen in Gruppen einige Informationen zu einem Land, einem Tier, einer Stadt, einem Spiel, das sie mögen, etc. vor. Dann verfassen sie einige Fragen zu dem Thema, das sie präsentiert haben. Daraufhin können sie gemeinsam spielen, indem die behandelten Themen gemischt werden.

### - Gänsespiel

Siehe Beispiel im Modul Gesunde Ernährung.

Die Kinder verfassen nach einigen Wochen oder Monaten Wiederholungsfragen zum Thema.

...

### **Sequenz 6: Das spielten Eltern und Großeltern unserer Freunde in Deutschland – Es war einmal**

Im Material 9 finden die Schüler ein für Deutschland typisches Brettspiel aus den fünfziger/sechziger Jahren. Es ist für vier bis fünf Mitspieler geeignet und wird ähnlich wie das Gänsespiel gespielt. Zunächst muss zum Einstieg eine 6 gewürfelt werden. Dann wird ein zweites Mal gewürfelt und der Spieler rückt seinen Spielstein die entsprechende Anzahl Felder voran. Kommt er auf ein eingekreistes Feld muss er entsprechend dem dazugehörigen Spruch entweder zurück oder darf

vorrücken. Alle Sprüche und die Illustrationen des Spielbretts beziehen sich auf Märchen aus der Sammlung der Gebrüder Grimm.

Die Spielsteine können aus einem Mensch-Ärger-Dich-nicht Spiel o.ä. entnommen werden.

Viel Spaß!

### **Weiterführende Aktivitäten**

Material 10 – Abzählverse, um zu bestimmen, wer bei einem Spiel anfangen darf

- Zu welcher Gelegenheit bekommt man Spiele? Ist das in allen Ländern gleich? (Verbindung zum Modul Nikolaus möglich)

- E-Mail-Austausch mit anderen Kindern: welche Spiele werden auf dem Schulhof gespielt, was sind die Lieblingsspiele, Austausch von selbst hergestellten Spielen usw.

vgl. Material 11 - Zahlenkrieg, ein Spiel, das die Kinder in Ungarn auf dem Schulhof spielen.

- Ausstellung über Spiele/ Spielsachen heute und damals, Erstellen von Plakaten und/ oder echte Spielsachen aus vergangenen Zeiten

- Ausstellung über Spiele hier und anderswo. Einige Kinder kommen aus einem anderen Land oder haben Spiele bekommen, die aus einem anderen Land kommen.

- Sprachen-/ Spieletag (Spiele werden selbst hergestellt)

### **Fächerübergreifende Spiele**

**Das Treppenspiel** (Mathematik-Kopfrechnen, Addition bis 12, 18, 24)

Dauer: 10 Minuten

Material:

- 2 Würfel mit 6 Seiten, oder mehr Würfel mit 6 Seiten, oder 2 Würfel mit 8 -10 oder 12 Seiten, je nach Additionsaufgaben, die behandelt werden sollen
- Papier, Stift

In der ersten Runde wirft jeder Spieler die Würfel. Man muss versuchen, insgesamt eine 2 zu erhalten. Wer das geschafft hat, schreibt 2 Punkte auf. Wer eine andere Zahl erhält, bekommt keine Punkte.

In der zweiten Runde, muss jeder versuchen, 3 Punkte zu erhalten.

Anschließend 4, dann 5, usw.

Am Ende zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Es besteht die Möglichkeit, auf die gleiche Weise mit den Fingern beider Hände zu spielen.

**Twister** (Geografie - Die Länder Europas, Umrisse eines Landes erkennen, *links/rechts, Hand/Fuß*)

Dauer: 15 Minuten, 10-11Jahre

Jedes europäische Land, das wiederholt werden soll, wird auf einem A4-Blatt dargestellt. Die Blätter werden auf den Boden gelegt.

Die Lehrkraft gibt Anweisungen.

*Stelle deinen rechten Fuß auf..., stelle deinen linken Fuß auf..., lege deine rechte Hand auf..., lege deine linke Hand auf..*

Anschließend geben die anderen Schüler die Anweisungen.

Dieses Spiel kann auch mit anderen Bildern als von Ländern durchgeführt werden: Tiere, Zahlen, Farben, Körperteile etc.

**Tangram** (Geometrie – Flächen, geometrische Flächen bezeichnen, *Farben, rechts/ links, oben/ unten, klein/ groß*)

Dauer: 20 Minuten, 10-11Jahre

Die Kinder erhalten das benötigte Material für Tangram und schneiden die Flächen aus.

Die Lehrkraft gibt die Anweisungen und lässt dabei von einem Schüler eine Zeichnung an der Tafel anfertigen, so dass alle Schüler folgen können.

Ein Kind gibt die Anweisungen (mit Hilfe der Lehrkraft, falls erforderlich) und gleiches Vorgehen wie oben.

Die Schüler spielen alleine, in Partner- oder in Gruppenarbeit.

Material 12 - Tangram

### **Bibliographie**

Breyer, C. (2010) – *Jeux et jouets à travers les âges*. Safran

Hirling, H. (2006) : Das große Buch der 1000 Spiele. Für Freizeiten, Kinder- und Jugendarbeit. Freiburg u. a.: Herder.

Müllers F. (2009) – *Les jeux au Moyen Age*. Rigal

Reinhard, P. (2009): *Alte und neue Kinderspiel für drinnen und draußen*. München: Bassermann.

Wege, B. vom/Wessel, M. (2008): *Die schönsten Kinderspiele aus der ganzen Welt*. Freiburg u. a.: Herder.

<http://www.kinderspiele-welt.de/>