



SPIELEND SPRECHEN LERNEN: SPRACHSPIELE FÜR KINDER

STILLE POST

SPRACHSPIEL OHNE MATERIALIEN

Ein Klassiker ist das **Kinderspiel Stille Post**, bei dem die Kleinen ihre Lauscher ganz besonders spitzen müssen. Stille Post, das manchmal auch **Flüsterpost** genannt wird, **schult die Aufmerksamkeit der Kinder** und motiviert sie dazu, auch beim Flüstern ganz besonders deutlich zu sprechen. Es eignet sich für Spieler:innen im **Alter von 4 bis 10 Jahren**.

So geht's:

- Die Spieler:innen sitzen in einem Kreis.
- Ein:e Spieler:in überlegt sich eine Nachricht und gibt diese flüsternd im Uhrzeigersinn an das nächste Kind neben sich weiter, zum Beispiel: „Die Katze miaut laut in der Nacht.“
- Diese Nachricht wird flüsternd von Spieler:in zu Spieler:in weitergegeben.
- Die Auflösung der Nachricht erfolgt, sobald das letzte Kind im Kreis die Nachricht erhält und diese laut ausspricht. Meist sorgt das für große Lacher, denn aus dem ursprünglichen Satz wird in vielen Fällen etwas richtig Lustiges, zum Beispiel: „Die Katze kaut und macht Krach.“

 Habermaass GmbH & Co. KG

August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach

Kundenservice: +49 9564929-60013

E-Mail: kontakt@wehrfritz.com

www.wehrfritz.com

 Habermaass GmbH & Co. KG

Businesscenter 270 · 4000 Allhaming

Kundenservice: +43 732 210-002

E-Mail: kontakt@wehrfritz.com

www.wehrfritz.com



SPIELEND SPRECHEN LERNEN: SPRACHSPIELE FÜR KINDER

KOFFERPACKEN

SPRACHSPIEL OHNE MATERIALIEN

Beim Sprachspiel Kofferpacken sind Kreativität und eine gute Erinnerung gefragt. Kinder haben ab einem Alter von **etwa 5 Jahren** Freude an diesem Spiel.

So geht's:

- Die Spieler:innen sitzen zusammen in einem Kreis und bereiten sich auf eine Reise vor.
- Ein:e Spieler:in beginnt mit der Planung und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...“
Das Kind entscheidet sich für ein Element, das es auf jeden Fall mitnehmen möchte, zum Beispiel: „... mein Kuscheltier.“
- Das nächste Kind in der Reihe packt mit, wiederholt zunächst den ersten Gegenstand und fügt daraufhin einen eigenen Gegenstand hinzu: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: mein Kuscheltier und eine Zahnbürste.“
- Das dritte Kind wiederholt die ersten beiden Begriffe und fügt einen weiteren hinzu, das vierte ebenso.
- Spieler:innen, die beim Packen einen der vorher genannten Gegenstände vergessen, scheiden aus dem Spiel aus.
- Das Kind, das bis zum Schluss keine Fehler macht und alle Gegenstände nennt, gewinnt.

Tipp für Erzieher:innen: Um den Überblick zu behalten, können Sie die Gegenstände während der Runde auch auf einem Blatt Papier mitschreiben. Dann können Sie zwischen Fragen beantworten und die Kinder sehen nach dem Spiel, wie viele unterschiedliche Wörter sie sich im Verlauf des Spiels gemerkt haben.



SPIELEND SPRECHEN LERNEN: SPRACHSPIELE FÜR KINDER

ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST

SPRACHSPIEL OHNE MATERIALIEN

Ein Spiel, bei dem Kinder **Bezeichnungen für Farben oder ihre Fähigkeit zum Beschreiben von Dingen** üben können, ist: Ich sehe was, was du nicht siehst. Es eignet sich für **Kinder ab 3 Jahren**.

So geht's:

- Die Gruppe sitzt zusammen in einem Kreis.
- Ein:e Spieler:in fängt an, findet im Raum einen Gegenstand, den er:sie auswählt und sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist blau.“
- Die anderen Spieler:innen dürfen sich nun im Raum umsehen und raten, was gemeint ist. „Die Wand?“, „Das Bilderbuch?“, „Die Kuscheldecke?“
- Das Kind, das den richtigen Gegenstand errät, ist als nächstes dran.

Tipp: Farbenlernen gehört in den ersten Jahren unbedingt zur Sprachförderung. Spiele für 3-Jährige wie *Ich sehe was, was du nicht siehst*, helfen den Kindern dabei, ihre Umgebung besser wahrzunehmen und zu beschreiben. Als Variation können Sie das Spiel auch mit Beschreibungen spielen, etwa mit Aussagen wie: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rund/viereckig/flach,“



SPIELEND SPRECHEN LERNEN: SPRACHSPIELE FÜR KINDER

WEDER JA NOCH NEIN

SPRACHSPIEL OHNE MATERIALIEN

Die **kommunikativen Fähigkeiten von Kindern** schult das Spiel Weder ja noch nein. Denn sie dürfen hier nicht nur einsilbig antworten, sondern müssen sich gut überlegen, welche Antwort sie geben, um weiter spielen zu dürfen. Das Spiel kann zu zweit oder in einer größeren Gruppe gespielt werden.

So geht's:

- Ein Kind stellt dem anderen eine Frage, die darauf abzielt, ihm oder ihr ein „Ja“ oder „Nein“ zu entlocken, zum Beispiel: „Hat dir das Buch gefallen?“
- Das befragte Kind antwortet dann zum Beispiel: „Es war richtig langweilig“, um zu vermeiden, „Ja“ oder „Nein“ zu sagen.
- Wird das Spiel zu zweit gespielt, setzt sich der Dialog so lange fort, bis jemand einen Fehler macht. Wird das Spiel in einer größeren Runde gespielt, befragen sich die Kinder im Uhrzeigersinn. Spieler:innen, die einen Fehler machen, scheiden aus.



SPIELEND SPRECHEN LERNEN: SPRACHSPIELE FÜR KINDER

MONTAGSMALER

SPRACHSPIELE MIT STIFT & PAPIER

Materialien: Tafel und Kreide oder Flipchart und Stifte. Bei kleinen Gruppen reicht auch Papier und Stifte

Beim *Montagsmaler* sind die **Rate- und Zeichenfähigkeiten von Kindern ab 7 Jahren** gefordert. Sie werden in zwei Gruppen A und B aufgeteilt, die gegeneinander antreten. Sie brauchen eine Tafel oder ein Flipchart und Stifte.

So geht's:

- Bereiten Sie für Kinder geeignete Wörter auf einzelnen Zetteln vor. Zum Beispiel: Blume, Biene, Rakete, Auto, Haus, Katze, Fahrrad, Elefant.
- Gruppe A beginnt und hat drei Minuten für die Runde.
- Ein Kind der Gruppe erhält einen der Zettel, den Sie vorbereitet haben und liest das Wort still. Alternativ können Sie ihm das Wort ins Ohr flüstern.
- Das Kind beginnt, ein Bild davon an die Tafel oder das Flipchart zu malen.
- Gruppe A muss den gemalten Begriff so rasch wie möglich erraten und darf seine Ideen einfach reinrufen.
- Sobald das Wort erraten ist, kommt das nächste Kind als Maler:in an die Reihe.
- Die Gruppe spielt so lange, bis die drei Minuten vorbei sind. Danach werden alle richtig erratenen Begriffe gezählt.
- Daraufhin spielt Gruppe B.
- Die Gruppe mit den meisten richtigen Begriffen beginnt

Tipp: Überlegen Sie sich vor dem Spiel gut, welche Begriffe sich für die Altersgruppe eignen, die Sie betreuen. Machen Sie eine Liste mit allen Begriffen und testen Sie mit den Kindern, welche Begriffe besonders gut funktionieren.

 Habermaass GmbH & Co. KG

August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach

Kundenservice: +49 9564929-60013

E-Mail: kontakt@wehrfritz.com

www.wehrfritz.com

 Habermaass GmbH & Co. KG

Businesscenter 270 · 4000 Allhaming

Kundenservice: +43 732 210-002

E-Mail: kontakt@wehrfritz.com

www.wehrfritz.com



SPIELEND SPRECHEN LERNEN: SPRACHSPIELE FÜR KINDER

GALGENMÄNNCHEN

SPRACHSPIELE MIT STIFT & PAPIER

Materialien: Tafel und Kreide oder Flipchart und Stifte. Bei kleinen Gruppen reicht auch Papier und Stifte.

Beim *Galgenmännchen* müssen die Spieler:innen ab 8 Jahren ein **unbekanntes Wort erraten**. Sie können den Namen des Klassikers und die Zeichnung auch kreativ anpassen, zum Beispiel zeichnen sie statt des düsteren Galgenmännchens ein Mäuschen oder eine Blume. Das Spiel kann zu zweit und in der Gruppe gespielt werden.

So geht's:

- Denken Sie sich ein beliebiges Wort aus, das die Kinder kennen. Wenn Ihnen ein Wort einfällt, in dem sich kein Buchstabe wiederholt, umso besser. Dann wird's richtig knifflig!
- Für jeden Buchstaben des gewählten Wortes zeichnen Sie einen Strich an eine Tafel oder auf ein Blatt Papier.
- Die Kinder dürfen nun erraten, um welches Wort es sich handelt. Sie nennen dazu einen Buchstaben, der im gewählten Wort vorkommt.
- Wenn der Buchstabe wirklich Teil des Lösungswortes ist, tragen Sie ihn auf dem Strich an der richtigen Stelle ein. Der:die Spieler:in darf weiterraten.
- Wenn der nächste Buchstabe nicht im Wort vorkommt, beginnen Sie als Spielleiter:in mit der Zeichnung an der Tafel oder auf einem Blatt Papier, also entweder klassisch von einem Galgenmännchen oder in der Variante, die sie gewählt haben.
- Sie sind frei beim Malen des Galgens, Mäuschens oder Kätzchens. Je detailreicher Sie ihn malen, desto mehr Chancen haben die Kinder, das Wort zu erraten. Behalten Sie aber die Form des Galgens bei künftigen Spielen bei, damit die Kinder ungefähr wissen, wie viele Ratemöglichkeiten sie haben und das Spiel nicht als unfair bewerten.
- Die Raterunde geht reihum und alle Spieler:innen dürfen der Reihe nach einen Buchstaben raten.
- Das Kind, das das Lösungswort erraten hat, darf mit Ihrer Unterstützung die nächste Runde anleiten.

 Habermaass GmbH & Co. KG

August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach

Kundenservice: +49 9564929-60013

E-Mail: kontakt@wehrfritz.com

www.wehrfritz.com

 Habermaass GmbH & Co. KG

Businesscenter 270 · 4000 Allhaming

Kundenservice: +43 732 210-002

E-Mail: kontakt@wehrfritz.com

www.wehrfritz.com



SPIELEND SPRECHEN LERNEN: SPRACHSPIELE FÜR KINDER

STADT, LAND, FLUSS

SPRACHSPIELE MIT STIFT & PAPIER

Das Sprachspiel *Stadt, Land, Fluss* ist ein weiterer Klassiker, der sich für das Sprachenlernen mit älteren Kindern ab 8 Jahren eignet, die bereits schreiben und lesen können. Bei diesem Spiel kommt es auf **Wissen, Schnelligkeit und manchmal auch auf Kreativität** an. Sie brauchen lediglich ein Blatt Papier und einen Stift pro Spieler:in.

So geht's:

- Alle Kinder zeichnen auf einem Blatt Papier sieben Spalten ein.
- Jede Spalte bekommt eine Überschrift, und zwar die folgenden: Stadt, Land, Fluss, Tier, Pflanze, Name, Beruf.
- Ein: Spieler:in beginnt, das Alphabet zu buchstabieren, allerdings sagt er:sie am Anfang nur „A“ und buchstabiert daraufhin stumm in Gedanken weiter.
- Ein:e andere:r Spieler:in sagt irgendwann „Stopp“. So findet die Gruppe den ersten Anfangsbuchstaben für die Runde, zum Beispiel „D“.
- Alle Spieler:innen beginnen nun, so schnell wie möglich die Stadt-Land-Fluss-Tabelle auszufüllen. Sie müssen für jede der Kategorien ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben „D“ finden, zum Beispiel: Düsseldorf, Dänemark, Donau, Dachs, Daria und Dachdecker.
- Wer als erste Person alle sieben Kategorien ausgefüllt hat, sagt „Stopp“.
- Danach werden die Punkte wie folgt verteilt: Wortnennungen, die von mehreren Spieler:innen aufgeschrieben wurden, werden mit einem Punkt belohnt. Wer in einer Kategorie ein passendes Wort gefunden hat, das niemand sonst hat, erhält 2 Punkte. Wer in einer Kategorie ein passendes Wort gefunden hat, in der niemand sonst eine Idee hatte, erhält 3 Punkte.
- Das Spiel dauert so lange, wie die Spieler:innen Lust haben.
- Am Ende werden alle Punkte zusammengezählt, um den:die Gewinnerin zu ermitteln.

Tipp: Wenn die Kinder es möchten, können Sie gemeinsam mit Ihnen Kategorien dazuerfinden, zum Beispiel sind Kategorien wie Farbe, Kinofilm oder Schauspieler:in besonders beliebt.

 Habermaass GmbH & Co. KG

August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach

Kundenservice: +49 9564929-60013

E-Mail: kontakt@wehrfritz.com

www.wehrfritz.com

 Habermaass GmbH & Co. KG

Businesscenter 270 · 4000 Allhaming

Kundenservice: +43 732 210-002

E-Mail: kontakt@wehrfritz.com

www.wehrfritz.com