

Heiner Müller/Heidi Otten-Lottermoser: Kombispiele zum Deutschlernen I ab 2. Schuljahr

Inhaltsverzeichnis

Memorys

1. In der Schule I
2. Spielzeug I
3. Das Gesicht I
4. Der Körper I
5. Bekleidung I
6. Nahrungsmittel I
7. Obst und Gemüse I
8. In der Küche I
9. Im Badezimmer I
10. Einrichtungsgegenstände I
11. Pflanzenwelt I
12. Haustiere I
13. Frei lebende Tiere I
14. Gebäude I
15. Fahrzeuge I
16. Werkzeuge - Geräte I
17. Gegenstände des täglichen Lebens I

Lottospiele, Dominos, Treppen-Dominos

18. In der Schule II (Lotto)
19. Spielzeug II (Treppen-Domino)
20. Das Gesicht II (Lotto)
21. Der Körper II (Domino)
22. Bekleidung II (Domino)
23. Nahrungsmittel II (Treppen-Domino)
24. Obst und Gemüse II (Domino)
25. In der Küche II (Domino)

26. Im Badezimmer II (Domino)
27. Einrichtungsgegenstände II (Treppen-Domino)
28. Pflanzenwelt II (Treppen-Domino)
29. Haustiere II (Lotto)
30. Frei lebende Tiere II (Lotto)
31. Gebäude II (Lotto)
32. Fahrzeuge II (Treppen-Domino)
33. Werkzeuge - Geräte II (Domino)
34. Gegenstände des täglichen Lebens II (Lotto)

Treppen-Dominos

35. Gemischte Wortfelder I
36. Gemischte Wortfelder II
37. Gemischte Wortfelder III
38. Gemischte Wortfelder IV

Anlegespiele (Quadrate)

39. Gemischte Wortfelder I
40. Gemischte Wortfelder II
41. Gemischte Wortfelder III
42. Gemischte Wortfelder IV

Anlegespiele (Dreiecke)

43. Gemischte Wortfelder I
44. Gemischte Wortfelder II
45. Gemischte Wortfelder III
46. Gemischte Wortfelder IV

Zu dieser Mappe

In der Mappe **Kombispiele zum Deutschlernen I** sollen Kinder fremder Muttersprache einen deutsch Grundwortschatz für den täglichen Sprachgebrauch (insgesamt 204 Nomen mit den Artikeln und den dazugehörigen Pluralformen) in motivierender Weise erlernen und einüben. Weitere Verwendungsmöglichkeiten der Kombispiele ergeben sich im Erstleseunterricht, im Lese-Förderunterricht oder in der Freiarbeit. Allen Spielmöglichkeiten ist gemeinsam, dass Bild- und Wortkarten einander zugeordnet werden. Dabei ergeben sich folgende bekannte Spielmöglichkeiten: Domino, Lotto, Memory oder Varianten dieser Spiele. Die Einprägung der Begriffe durch Bilder, geschriebene und gesprochene Wörter entspricht einem „multikanaligen“ Lernen.

Da das Erfassen/Erlernen der Druckschrift für viele Kinder eine zusätzliche Schwierigkeit darstellt, wurde in den Wortkarten im ersten Abschnitt der Mappe zusätzlich die Schreibschrift (Lateinische und Vereinfachte Ausgangsschrift) verwendet. Wahlweise können durch Abdecken mithilfe einer selbst gefertigten Schablone Wortkarten in der gewünschten Schrift bzw. Schriftkombination durch Kopieren angefertigt werden.

Mithilfe von Puzzles kann in der Mappe **Deutschlernpuzzles I** (Bergedorfer® Kopiervorlagen, Bd. 91), inhaltlich auf die vorliegende Mappe abgestimmt ist, durch die motivierende Selbstkontrollmöglichkeit der gleiche Wortschatz wiederholt werden. Beide Mappen können entweder aufeinander folgend (zuerst die Kombispiele und dann die Puzzles) oder auch nebeneinander benutzt werden.

Weitere Übungsmöglichkeiten ergeben sich mit den Bergedorfer® Klammerkarten **Lesen in Wortfeldern I und II** (Best.-Nr. 2511 und 2512).