



DOWNLOAD

Edmund Wild

7 Sprachspiele für den Anfangsunterricht

Kleine Übungen mit Fingern und Buchstaben



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

Du kriegst was auf den Buckel!

Klasse 1 und 2

Ziele

- die Buchstabenform großformatig ausführen
- die Buchstabenform taktil erfahren
- den Wortaufbau üben

Spiel Die Kinder schreiben ihrem Tischnachbarn mit dem Zeigefinger Wörter auf den Rücken, die der Nachbar erraten soll.
Vorher sagen sie an, ob sie Großbuchstaben, Kleinbuchstaben oder beides wählen.
Sie schreiben langsam und deutlich Buchstabe für Buchstabe.

Tipps

1. Druckschrift ist leichter zu erkennen als Schreibschrift!
2. Die Kinder beginnen mit dem Namen des Tischnachbarn oder kurzen Wörtern.
3. Sie schreiben nach vorheriger Ansage:
„schöne“ Wörter wie: Mama, Papa, Blume, lieb
„böse“ Wörter wie: hassen, schlagen, Angst
schwierige Wörter wie: Donnerstag, Mäppchen, Computerspiel
ganze Sätze wie: Ich bin deine Freundin.



Meine Familie

Klasse	1 und 2
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> → die einzelnen Finger unabhängig voneinander bewegen → die Bewegungen der Finger mit der Sprache koordinieren
Hinweis	Es fällt den Kindern leicht, die Faust zu öffnen und zu schließen. Schwieriger ist es, die Finger einzeln aus der Faust zu lösen. Das wird mit diesem Spiel geübt – mit der linken und mit der rechten Hand.
Spiel	Die Kinder malen lustige Gesichter auf ihre Fingerkuppen. Die Lehrerin zeigt, wie das Fingerspiel geht, die Kinder ahmen es nach.

das Gedicht	die Bewegungen
Das ist die Mutter, lieb und gut.	Zuerst die Faust zeigen und dann einen Finger nach dem anderen ausstrecken: ⇒ den Daumen ⇒ den Zeigefinger ⇒ den Mittelfinger ⇒ den Ringfinger ⇒ den kleinen Finger
Das ist der Vater, voller Mut.	
Das ist der Bruder, riesengroß.	
Das ist die Schwester, ganz famos.	
Das ist das Baby, ziemlich klein.	
Das ist die ganze Familie mein.	Zum Schluss die geöffnete Hand zeigen. 

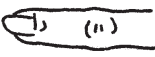
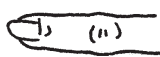
Faust und Finger

Klasse 2

Ziele
 → die einzelnen Finger unabhängig voneinander bewegen
 → die Bewegungen der Finger mit der Sprache koordinieren

Hinweis Es fällt den Kindern leicht, die Faust zu öffnen und zu schließen. Schwieriger ist es, die Finger einzeln aus der Faust zu lösen. Das wird mit diesem Spiel geübt – mit der linken **und** mit der rechten Hand.

Spiel Die Lehrerin zeigt, wie das Fingerspiel geht, die Kinder ahmen es nach.

das Gedicht	die Bewegungen
<p>Das ist der Kleine, kann gar nichts alleine.</p> <p>Der trägt den Ring, das blitzende Ding.</p> <p>Genau in der Mitte steht immer der Dritte.</p> <p>Dem ist zu eigen, auf etwas zu zeigen.</p> <p>Doch der Daumen verschafft der Hand erst die Kraft.</p> <p>Was man allein nicht erreicht, geht gemeinsam ganz leicht.</p>	<p>Zuerst die Faust zeigen und dann einen Finger nach dem anderen ausstrecken:</p> <p>⇒ den kleinen Finger</p>  <p>⇒ den Ringfinger</p> <p>⇒ den Mittelfinger</p> <p>⇒ den Zeigefinger</p>  <p>⇒ den Daumen</p> <p>Zum Schluss wieder die Faust zeigen.</p>

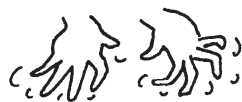
Zippel und Zappel

Klasse 1 und 2

Ziele
 → die Bewegungen der Hände koordinieren
 → den Wechsel von Bewegung und Ruhe bewusst gestalten

Spiel Die Lehrerin zeigt, wie das Fingerspiel geht, die Kinder ahmen es nach.
 Es wird ein Kind ausgewählt, das sich solange in einer Ecke des Klassenzimmers versteckt, bis sein Stichwort ertönt: *Da kommt ein Räuber um die Eck'*. Es versucht daraufhin, die Hände eines Mitschülers zu fassen.

Tipp Dieses bewegungsintensive Spiel beginnt sehr lebhaft und endet mit Stille.
 Es bietet sich an, wenn es den Kindern nach der Pause schwerfällt, zur Ruhe zu kommen.



das Gedicht	die Bewegungen
Guten Morgen, ihr Händchen! Wie heißt ihr denn?	Mit beiden Händen zappeln.
Ich heiße Zippel, und ich heiße Zappel.	Mit der rechten Hand zappeln. Mit der linken Hand zappeln.
Zippel und Zappel gehen auf die Reise,	Mit den Händen auf den Tisch schlagen .
zappeln hin und zappeln her,	Die Hände nach rechts und links bewegen.
zappeln kreuz und zappeln quer.	Die Hände überkreuzen .
Da kommt ein Räuber um die Eck'.	Das versteckte Kind kommt aus der Ecke und versucht, die Hände eines Kindes zu fassen.
Husch – sind Zippel, Zappel weg!	Alle verstecken die Hände in den Achselhöhlen .

Zehn kleine Zappelmänner

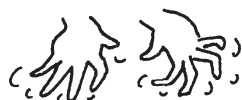
Klasse 1 und 2

Ziele

- die Bewegungen der Finger koordinieren
- sich in den Rhythmus eines Gedichts einfühlen
- sich auf den Unterricht konzentrieren

Spiel Die Lehrerin zeigt, wie das Fingerspiel geht, die Kinder ahmen es nach.

Tipp Dieses bewegungsintensive Spiel beginnt sehr lebhaft und endet mit Stille. Es bietet sich an, wenn es den Kindern nach der Pause schwerfällt, zur Ruhe zu kommen.



das Gedicht	die Bewegungen
Zehn kleine Zappelmänner zappeln hin und her, zehn kleine Zappelmänner finden das nicht schwer.	⇒ Die zehn Finger wandern auf dem Tisch hin und her.
Zehn kleine Zappelmänner zappeln auf und nieder, zehn kleine Zappelmänner tun das immer wieder.	⇒ Die zehn Finger fliegen zappelnd in die Luft und kehren zum Tisch zurück.
Zehn kleine Zappelmänner zappeln ringherum, zehn kleine Zappelmänner finden das nicht dumm.	⇒ Die zehn Finger zappeln in der Luft, während sich die Kinder einmal im Kreis drehen.
Zehn kleine Zappelmänner spielen gern Versteck, zehn kleine Zappelmänner sind auf einmal weg.	⇒ Die zehn Finger werden hinter dem Rücken versteckt.

Vom Apfel bis zur Zwiebel - Anlautwörter

Klasse

1 und 2

Ziele

- Wörter akustisch und optisch analysieren
- Laut, Buchstabe und Bild miteinander in Beziehung setzen

Hinweis










Optische und akustische Analysen gehören in jeden Anfangsunterricht. Die Kinder dringen in die ganzheitlich erfasste Wortgestalt ein und erkennen ihre Elemente: die Buchstaben. Dieser Prozess beginnt mit dem **Anfangsbuchstaben**.










Lösungen






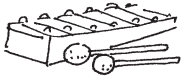


A	<i>Apfel</i>	J	<i>Junge</i>	S	<i>Sonne</i>
B	<i>Buch</i>	K	<i>Katze</i>	T	<i>Tasche</i>
C	<i>Computer</i>	L	<i>Licht</i>	U	<i>Uhr</i>
D	<i>Dinosaurier/Dino</i>	M	<i>Maus</i>	V	<i>Vogel</i>
E	<i>Ente</i>	N	<i>Nase</i>	W	<i>Weg</i>
F	<i>Fenster</i>	O	<i>Ohr</i>	X	<i>Xylophon</i>
G	<i>Geld</i>	P	<i>Puppe</i>	Y	<i>Yak</i>
H	<i>Hund</i>	Q	<i>Quadrat</i>	Z	<i>Zwiebel</i>
I	<i>Igel</i>	R	<i>Raupe</i>		

Aufgabe:

Suche die Wörter zu den Bildern im Wörterbuch.
Sprich sie dir vor und schreibe sie in dein Heft.

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	

J	
K	
L	
M	
N	
O	
P	
Q	
R	

S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	

Die Hasenohren

Klasse	1 und 2
Ziele	→ den Wortschatz abrufen → Wörter gedanklich aufbauen
Spiel	Die Lehrerin schreibt ein Wort an die Rückseite der Tafel (z. B.: Hasenohren). Dann schreibt sie an die Vorderseite der Tafel den Buchstaben H . Die Kinder sollen das Wort erraten. Sie melden sich und nennen Wörter, die mit H beginnen. Nach einer Weile schreibt die Lehrerin den nächsten Buchstaben dazu: Ha . Die Kinder nennen Wörter, die mit Ha beginnen usw.
Tipps	1. Mit diesem Spiel können leichte und schwierige Wörter langsam aufgebaut und gründlich geübt werden, z. B.: Stuhl, Kreide, Schule, Spitzer, Mäppchen, langsam, ruhig. 2. Das Spiel eignet sich auch als Partnerübung .

Beispiel:

Die Lehrerin schreibt:

Die Schüler raten, z. B.:

H

Herd, Hund, Hof, Hand

Ha

Hahn, Hagel, Hammer

Has

Hast, Haselnuss, Hass

Hase

Hasen, Haselnuss

Hasen

Hasenbraten, Hasenstall

Haseno

Hasenohren