

Inhalt

1. Zu didaktisch-methodischen Grundlagen der Spiele	7
2. Zielsetzung der Lern- und Sprachspiele in diesem Buch	9
3. Allgemeine methodische Anregungen	10
3.1 Die CLUSTER-Methode	10
3.2 Mind Mapping	11
3.3 Brainstorming	12
4. DOMINO & Co.	13
4.1 Dominos	13
4.2 Bingo	15
4.3 Lotto	17
4.4 Memory	18
5. Lern- und Sprachspiele	19
5.1 Spiele im Mündlichen	19
<i>Wörterkoffer</i>	21
<i>Drachen-Leporello</i>	22
<i>Ritterkiste</i>	24
<i>„heiterer Spuk“ – Bildbearbeitung P. Klee</i>	25
<i>Im Zoo ist was los (Sandkastengeschichte)</i>	27
<i>Alte Geschichten in einer Pyramide</i>	28
<i>Zungenbrecher</i>	29
<i>Reise ins Fantasieland</i>	30
<i>Dirigentenraten</i>	31
<i>Papageiengespräch</i>	32
<i>Wundertaler</i>	33
<i>Wer bin ich?</i>	34
<i>Ratssitzung</i>	35
5.2 Spiele zum Lesen	36
<i>Arche Noah</i>	38
<i>Das Schnecke-Spinne-Storch-Spiel</i>	40
<i>ABC-Anlaut-Spiel</i>	41
<i>Magnet-Buchstabierspiel</i>	42
<i>Wörterkreuz</i>	44
<i>Klapp-Lesebuch</i>	45
<i>N8 heißt Nacht</i>	46

<i>Wörter-Piktogramm</i>	48
<i>Olchi-Spiel</i>	50
<i>Durch eine Postkarte kriechen</i>	52
5.3 Spiele zur Rechtschreibung	53
<i>Wörterversteck</i>	55
<i>Schatzkarte mit Geheimsprache</i>	56
<i>Wörter versenken</i>	58
<i>Klangspiel</i>	60
<i>Eichhörnchen-Reimspiel</i>	62
<i>Wörterzauber</i>	64
<i>Tic-Tac-Toe</i>	66
<i>Post für den Tiger</i>	68
<i>Räubern</i>	70
<i>Zwillinge gesucht</i>	72
<i>Meisterdetektive</i>	74
5.4 Spiele zum Dichten und zur Gestaltung mit Sprache	75
<i>Lilliputanersprache</i>	77
<i>Maler und Dichter</i>	78
<i>Elfchen</i>	80
<i>Zwicke-Verse</i>	82
<i>Dichten mit dem Sams</i>	83
<i>Hexensprüche</i>	84
<i>Ideogramme</i>	86
<i>Redensarten-Piktogramme</i>	88
5.5 Spiele zur Sprachreflexion	89
<i>Roboters Spielzeug</i>	91
<i>Sprachrätsel</i>	92
<i>Gruselett</i>	93
<i>Was nehmt ihr in die Ferien mit?</i>	94
<i>Wörterschlange</i>	95
<i>Da kichert der Elefant</i>	96
<i>Teich-Grammatik</i>	98
<i>der-die-das-Würfel</i>	99
<i>Ich fühle was, was du nicht fühlst</i>	100
Kopiervorlagen	101
Literaturverzeichnis	111