



# KLEINES HANDBUCH ZUM DEUTSCH LERNEN UND FÖRDERN

IN KINDERGARTEN UND VORSCHULE



TAMPERE



**Die Autoren:**

Adriane Korbik und Freya Schienbein



## Inhaltsverzeichnis

### Themenbereiche

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Kennenlernen.....         | 4  |
| Kindergarten/Schule ..... | 6  |
| Essen .....               | 8  |
| Kleidung .....            | 10 |
| Zahlen/Farben.....        | 12 |
| Möbel .....               | 14 |
| Tiere.....                | 16 |
| Körper .....              | 18 |
| Familie .....             | 20 |
| Formen.....               | 22 |
| Gefühle.....              | 24 |
| Das Jahr/Wetter .....     | 26 |

|                                                |           |
|------------------------------------------------|-----------|
| <b>Spielideen zur<br/>Sprachförderung.....</b> | <b>29</b> |
|------------------------------------------------|-----------|

|                                                  |           |
|--------------------------------------------------|-----------|
| <b>“Näsinneula”-<br/>Beobachtungsbogen .....</b> | <b>46</b> |
|--------------------------------------------------|-----------|

# Thema: Kennenlernen

## KERNINHALTE:

Sich begrüßen und  
verabschieden

Sich bekannt machen

Alltagsphrasen verstehen  
und anwenden

Vorschule: über Vorlieben  
und Abneigungen erzählen,  
Hilfe erbitten

## DAS BIN ICH

## ALLTAGSPHRASEN:

Ich gehe auf die Toilette/Ich  
gehe zur Toilette, Ich muss  
Pipi machen/ Musst du Pipi  
machen?

Hände waschen (mit Seife),  
Hände trocknen (nass/  
trocken)

Zuhören bitte! / Leise bitte!

Aufstehen/hinsetzen,  
komm(t) her, Alle Kinder  
kommen zu mir/hier her

Aufräumen, bitte /Wir  
räumen auf, Ich bin fertig

Wir gehen uns ausruhen/  
Wir haben Mittagsruhe,  
hinlegen/leg dich hin

Bücher angucken/ Du  
kannst dir ein Buch  
angucken

Entschuldigung

Ich weiß nicht

Ich mag ...  
Ich mag nicht  
(Vorschule)



Hallo,  
Guten Morgen,  
Tschüss

Ich bin ...  
Jahre alt

Ich bin ...  
Wer bist du?

Was/Wer  
ist das?

#### WÖRTERLISTE/ PHRASEN:

Name, Guten Morgen, Hallo,  
Tschüss

Schönes Wochenende,  
Bis Morgen

Was ist das auf deutsch/  
finnisch?

Ich bin/heiße, Wer bist du?  
Wie heißt deine Mama/dein  
Papa/dein Hund?

Ich bin x Jahre alt, Wie alt  
bist du?

Wer ist das? Das ist x/  
Ist das X? Ja/Nein,  
das ist (nicht) X

Ich, du, wir, ihr

+ Vorschule: Ich mag/  
Ich mag nicht

#### SPIELE/ IDEEN:

Arme schwarze Katze, Wir  
haben ein Kind verzaubert

Kommervenkka (Kind unter  
der Decke)

Hatschipatschi

Namen wechseln  
(Cocktailparty) → Bilder von  
den Kindern wechseln

Guten Morgen-Lieder: Alle  
Kinder sind schon da, Hallo  
guten Tag, Guten Morgen  
sagen alle Kinder

# Thema: Kindergarten/Schule

## KERNINHALTE:

Den Tagesablauf verstehen  
und die Kernwörter/ -Sätze  
anwenden

Sagen, was man machen/  
spielen möchte

Aufforderungen verstehen

Vorschule: über das  
Wochenende erzählen

Ich weiß nicht

Ich möchte  
(mit..) spielen

Zuhören, bitte!  
Leise, bitte!

**MEIN KINDER-  
GARTENTAG/  
VORSCHULTAG**



Was möchtest  
du machen?

Kindergarten,  
Vorschule,  
Zuhause

### WÖRTERLISTE/ PHRASEN:

Frühstück/Brei, Mittagessen,  
Zwischenmahlzeit

Morgenkreis, Bank/Teppich,  
hinsetzen

Spielen, basteln, Sport,  
Musik, Ausflug, Wald, auf/  
zur Toilette gehen, Hände  
waschen, Wir gehen raus,  
Wir ruhen uns aus/schlafen/  
Mittagsruhe

Schere, Kleber/Klebestift,  
Papier, Filzstift, Bleistift,  
(Holz)Stifte, Prickelnadel

(Mal) Unterlage, (Bastel)  
Decke. (Finger)Farben,  
Wasserfarben, Pinsel  
(→waschen)

schneiden, malen, kleben,  
reißen

Schule, Kindergarten,  
Park, Wald, Hof, Spielplatz,  
Rucksack

Wir machen einen Ausflug

Haus, nach Hause, zu Hause

Was machen wir heute?  
Was haben wir heute  
gemacht? Ich möchte mit  
Autos/Legos/ Dinos/Tieren/  
Ponys/Bauklötzen spielen.  
Ich möchte ein Brettspiel  
spielen, Ich möchte ein  
Puzzle machen, eine Höhle  
bauen, malen. Ich möchte  
auf dem Ipad spielen

Der Morgenkreis fängt an

Heute basteln, backen,  
malen wir. Heute gehen  
wir in den Saal / in die  
Sporthalle. Wir singen ein  
Lied. Wir gehen raus. Wir  
gehen rein. Wir machen eine  
Schlange/Reihe

### Freizeit

Schwimmen, Fahrrad fahren,  
mit Freunden spielen,  
Fußball spielen, Schlittschuh  
laufen/Eishockey spielen

# Thema: **Essen**

## **KERNINHALTE:**

---

Sagen was/wie viel man möchte

---

Gute Tischmanieren

---

Geschirr und Essen benennen

---

Vor dem Essen erzählen, was es zum Frühstück/ Mittagessen gibt

---

**Bitte! Danke!**

**Ich möchte...**

**ESSEN**

**Ich mag..  
Ich mag das  
nicht**

**Ich möchte viel/  
wenig**



## Guten Appetit!

### WÖRTERLISTE:

Becher, Glas, Teller, Gabel,  
Messer, Löffel, Serviette,  
Tablett (Vs), Bioabfall/-müll

Wasser, Milch, Buttermilch,  
Kakao, Quark, Brei, Kiisseli  
(ei ole saksank.vastinetta),  
Cornflakes, Joghurt,  
Pfannkuchen, Marmelade

Knäckebröt, (weiches)  
Brot, Piroggen, Margarine,  
Butter, Kartoffel, Reis,  
Kartoffelbrei/-püree,  
Auflauf, Spaghetti, Suppe

Hackfleischsoße,  
Hühnerfleisch, Fleisch, Fisch,  
Ei, Spinat, Fleischbällchen,  
Fischbällchen

Gurke, Tomate, Kohl,  
Karotte, Mais, Paprika,  
Blumenkohl, Salat

Pfirsich, Ananas,  
Wassermelone, Apfel,  
Banane, Birne, Mandarine,  
Kiwi, Pflaume, Weintraube

essen, trinken, schmatzen/  
schlürfen/rülpfen

### PHRASEN:

Ich möchte (mehr) Wasser/  
Essen...

Ich mag / ich mag .. nicht

Probier ein bisschen

Kiga: Ich möchte ein Brot

Vs: Ich hole mir ein Brot

Kiga: Darf ich/ich möchte  
den Teller/das Geschirr  
wegbringen?

Vs: Ich bringe den Teller/das  
Geschirr weg

Guten Appetit! Bitte! Danke!

Möchtest du viel oder  
wenig? Möchtest du eine  
ganze/halbe? Wie viel(e)  
möchtest du?

### SPIELE/ LIEDER:

Karten rutschen, „Ball der  
Tiere“ (mit Essen Wörtern)

„Guten Appetit“-Spiel, Obst-  
Salat, Marmeladen-  
Dieb („Hillopurkit“-leikki)

# Thema: **Kleidung**

## **KERNINHALTE:**

---

Kleidungsstücke benennen

---

---

Um Hilfe bitten

---

**Wo ist / sind  
meine...**

**KLEIDUNG**

**Ich brauche Hilfe!  
Kannst du mir  
helfen?**

**Hilfe bitte!**



### WÖRTERLISTE/PHRASEN:

---

Hausschuhe, Schuhe

---

Anzug, Jacke, (Draußen)  
Hose

---

Mütze, Handschuhe, Schal,  
Regenhose, Regenjacke,  
Gummistiefel

---

Socke, Wollsocken,  
Unterhose, T-Shirt, Pulli/  
Pullover, Hemd, Kleid, Rock,  
Fleece (Jacke), Wollanzug,  
Strumpfhose

---

Was soll ich anziehen?  
Muss ich/ müssen wir  
die Regenhose/ die  
Gummistiefel... anziehen?  
Ich brauche Hilfe, Hilfe bitte!  
Kannst du mir helfen?

---

nass/trocken, meine  
Handschuhe/Socken sind  
nass. Wo ist/sind...?

---

**nass/trocken**

### SPIELE/ LIEDER:

---

Jetzt zieht Hampelmann,  
Obstsalat etc, Bildkarten,

---

Alle, die blaue Schuhe  
haben... Was hat sich  
verändert?

---

# Thema: **Zahlen/Farben**

## **KERNINHALTE:**

---

Zahlen/Farben benennen

---

Die Zahlen 0-10  
(Vs: auch mehr falls  
Interesse besteht)

---

**Zahlen 0-10**

**Ich zähle/  
Wir zählen**

**Wie viele?**



Welche Farbe?

Die Farben

#### WÖRTERLISTE/PHRASEN:

pink/rosa, grün, blau, gelb,  
orange, schwarz, braun,  
grau, weiß, lila, rot

dunkel/hell  
(z.B. dunkelgrün)

Wie viele Kinder/Teller/  
Gabeln..?

Wie viele Felder (Brettspiel)

Welche Farbe ist das?  
Welche Farbe hat deine  
Hose...?

Was ist rot/gelb..?  
→ Die Sonne ist gelb..

## ZAHLN UND FARBEN

#### SPIELE/ LIEDER:

Ich sehe was was du nicht  
siehst, Farbenkönig, Giftpilz

Uno, Lotto (Zahl+Farbe)

Grün, grün, grün sind alle  
meine Kleider, Kenellä on  
päällä jotain punaista... Kleiner  
Drache schläfst du noch?

# Thema: **Möbel**

## **KERNINHALTE:**

Möbel im Kindergarten/  
Vorschule benennen und  
verstehen

Präpositionen verstehen (in  
die Schublade, im Regal..)

**groß, klein**

**MÖBEL**

**sitzen, aufstehen,  
hinsetzen**



## Die Möbel

### WÖRTERLISTE/PHRASEN:

Haus, Tisch, Stuhl, Teppich,  
Schrank, Regal, Lampe, Bett,  
Matratze, Bank, Sofa, Korb/  
Kiste. Tür, Fenster, Wand,  
Boden, Treppe, Schuppen,  
Flur, Aula, Fach/Fächer

+Vorschule: Tafel, Sitzkissen,  
Hocker, Schublade

Setz dich auf den Stuhl/Platz,  
Stühle hoch stellen (VS)

Setz dich an den Tisch/Setz  
dich auf den Boden

sitzen/hinsetzen/aufstehen

Adjektive: groß/klein

Vorschule:  
Präpositionen: vor, hinter,  
neben, zwischen, über,  
unter, auf

## Präpositionen

### SPIELE/ LIEDER:

Gegenstand/  
Bild verstecken→  
z.B. Wo ist der Ball?

# Thema: **Tiere**

## **KERNINHALTE:**

---

Verschiedene Tiere  
kennenlernen

---

Kindergarten: Fragen  
verstehen (und antworten)  
z.B. Wo ist der Hund? Wer  
hat...?, Welches Tier macht  
muh?

---

VS→Die Kinder stellen  
Fragen.

---



**Wer hat...? /  
Ich habe...**



**TIERE**



**Welches Tier?  
Welche Tiere?**



**Wo ist..?**

**WÖRTERLISTE/PHRASEN:**

---

Hund, Katze, Vogel, Pony/  
Pferd, Hase, Raupe,  
Fisch, Ente, Spinne, Kuh,  
Schwein, Huhn, Bär, Schaf,  
Eichhörnchen, Fuchs, Igel,  
Löwe, Elefant, Tiger, Giraffe,  
Krokodil

---

Noch weitere Tiere falls  
Interesse besteht

---

**Wie macht  
die Katze..?**

**SPIELE/ LIEDER:**

---

Der Katzentanz, Tanzbär,  
Der kleine graue Esel

---

Löwen und Küken, Memory/  
Lotto usw

---

# Thema: **Körper**

## **KERNINHALTE:**

---

Körperteile verstehen/  
benennen

---

Bewegungsverben  
verstehen (Vorschule:  
anwenden)

---

**Bewegungsverben**

**Körperteile**

**Wo ist/sind..?**

**Ich kann..**



Wer hat..?  
Ich habe..

### WÖRTERLISTE/PHRASEN:

Kopf, Haare, Gesicht, Auge,  
Nase, Mund, Ohren, Bauch,  
Popo/Po, Hand, Arm, Finger,  
Bein, Fuß, Zehen, Zahn/  
Zähne

Vorschule: Rücken, Stirn,  
Hals, Schulter, Wange, Brust,  
Knie, Ellbogen, Zunge, Lippe,  
Knochen, pupsen

Klatsche in die Hände!  
Stampfe mit den Füßen!  
Hüpfe auf einem Bein!  
schleichen, gehen, rennen,  
hüpfen, auf der Stelle  
drehen, tanzen, klettern,  
werfen, liegen/aufstehen

## MEIN KÖRPER

### SPIELE/ LIEDER:

Meine Hände sind  
verschwunden, Luftballon,  
1,2,3, im Sauseschritt..  
Bewegungskarten→  
Kapteeni käskee,  
Pää, olkapää peppu

Der Körperteil-Blues, Das  
Lied über mich

# Thema: **Familie**

## **KERNINHALTE:**

---

Familienmitglieder  
benennen

---

Von der Familie erzählen

---

Vorschule stellt selbst auch  
Fragen (z.B. Hast du eine  
Schwester?)

---



**Familienmitglieder**



**FAMILIE**



**Wie heißt du?**



Wie heißt dein(e)...?

**WÖRTERLISTE/PHRASEN:**

---

Vater, Mutter, Mama, Papa,  
Bruder, Schwester, Baby,  
Oma, Opa, Kind, Junge,  
Mädchen, Tante, Onkel,  
Cousine, Cousin, Mensch

---

Ich habe eine Schwester,  
Wie heißt deine Mama?

---

Mein(e) X heißt...

Ich bin..  
Wer bist du?

**SPIELE/ LIEDER:**

---

Wer hat die Kokosnuss  
geklaut? Bildkarten-Spiele,  
„Obstsalat“ usw..

---

# Thema:

# Formen

## KERNINHALTE:

---

Formen benennen

---

Formen beschreiben:  
Mein/Das Dreieck ist...

---

Mit Farben/  
Größe kombinieren:  
Wo ist das blaue Dreieck?

---



**Dreieck,  
Viereck, Kreis**



**Wie viele Ecken  
hat das?**



**rund/eckig**

**WÖRTERLISTE/PHRASEN:**

Kreis, Viereck/Quadrat,  
Dreieck, rund/eckig,  
klein/groß

Vorschule: Rechteck, Loch  
(→loogiset palat)

Wie viele Ecken hat das..?

## FORMEN

**klein/groß**

**SPIELE/ LIEDER:**

Giftpilz-Spiel mit Farben und  
Formen

Stille Post (zum Fühlen)

Mein Hut der hat 3 Ecken,  
Kim-Spiel→ Formen/Farben

# Thema: **Gefühle**

## **KERNINHALTE:**

Gefühle erkennen und  
benennen

**Ich bin wütend**

**GEFÜHLE**

**Ich habe Angst**

**Ich bin traurig**



### **WÖRTERLISTE/PHRASEN:**

---

Ich bin... traurig, wütend,  
fröhlich, Ich habe Angst, Ich bin  
müde, Ich habe Hunger.

---

Warum bist du wütend?  
Was ist passiert? X ärgert mich.

---

**Was ist passiert?**

**Ich bin fröhlich**

### **SPIELE/ LIEDER:**

---

Lieder/Reime mit  
verschiedenen Gefühlen  
singen, Wenn ich fröhlich  
bin..-Lied

---

„Guten Morgen!“ mit  
verschiedenen Gefühlen

---

Spiegelbild

---

# Thema: **Das Jahr/Wetter**

## **KERNINHALTE:**

Wochentage, Jahreszeiten,  
(Vorschule: Monate)  
kennenlernen

Über das Wetter sprechen

**Die Jahreszeiten**

**Heute, gestern, morgen**

**DAS JAHR/  
DAS WETTER**



**Wie ist das Wetter  
(heute)? Es ist..**

**WÖRTERLISTE/PHRASEN:**

Wann ist..? Heute, gestern,  
morgen  
(Vorschule: übermorgen)

Welcher Tag ist heute?  
Heute ist Montag  
(+ Vorschule:  
der 10. Januar 2021)

Tag, Monat, Jahr

Die Sonne scheint,  
Es regnet, Es schneit,  
Es ist windig, Es ist bewölkt

Die Sonne, Die Wolke,  
Der Wind, Der Schnee

Es ist kalt/heiß/warm

**Die Wochentage  
+Vorschule:  
Die Monate**

**SPIELE/ LIEDER:**

Ich lieb den Frühling, Immer  
wieder kommt ein neuer  
Frühling, Die Jahresuhr

Ein Gewitter zieht  
vorbei-Klanggeschichte mit  
(Körper) Instrumenten,  
Gewitter-Massage

Guten Morgen liebe  
Sonne-Lied

| THEMA               | DATUM |
|---------------------|-------|
| KENNENLERNEN        |       |
| KINDERGARTEN/SCHULE |       |
| ESSEN               |       |
| KLEIDUNG            |       |
| FARBEN/ZAHLEN       |       |
| MÖBEL               |       |
| TIERE               |       |
| KÖRPER              |       |
| FAMILIE             |       |
| FORMEN              |       |
| GEFÜHLE             |       |
| DAS JAHR/WETTER     |       |



# **SPIELIDEEN ZUR SPRACHFÖRDERUNG**

## **KIMSPIELE**

Es gibt Tastspiele (Gegenstände ertasten und erkennen, welche weggenommen wurde) oder Spiele, bei denen es eher um die visuelle oder auditive Merkfähigkeit geht. Ein Beispiel: Mehrere Wortkarten, Bildkarten oder Gegenstände liegen im Kreis. Ein Kind geht vor die Türe. Ein Gegenstand oder mehrere Gegenstände werden entfernt. Das wieder hereingerufene Kind muss raten, was fehlt. Variation: Anstatt etwas wegzunehmen, wird etwas dazugelegt, und man muss raten, was neu ist.

([www.spielewiki.org/wiki/Kimspiele](http://www.spielewiki.org/wiki/Kimspiele))

## **SCHNAPP-SPIEL**

Die Spieler sitzen im Kreis um einen Tisch oder auf dem Boden. In der Mitte liegen Gegenstände, die in einer Geschichte vorkommen, die von der Spielleitung vorgelesen wird. Die Spieler müssen nun schnell einen Gegenstand greifen, sobald dieser in der Geschichte auftaucht. Der Gegenstand muss dann nochmals mit Begleiter benannt werden. Variationen: Statt einer Geschichte können auch ein Gedicht oder einzelne Sätze vorgelesen oder es kann ein Lied gesungen werden. Statt Gegenstände kann man auch Bildkarten in die Mitte legen. Hier könnten Artikelpunkte zur Hilfe aufgeklebt werden. Statt den Gegenstand zu greifen, mit einer Fliegenklatsche draufklatschen.

([https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten\\_kontakte\\_angebote.html/praxis\\_wissen/handreichungen/deutsch\\_als\\_zweitsprache.pdf](https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten_kontakte_angebote.html/praxis_wissen/handreichungen/deutsch_als_zweitsprache.pdf))



## KOFFER PACKEN

Die Spieler sitzen im Kreis. Der Reihe nach „packen“ sie nacheinander immer mehr Dinge in einen Koffer. Die Dinge der vorangegangenen Spielerinnen und Spieler werden wiederholt.

Wichtig: Die Wörter müssen bekannt sein! Beispiel: Kind 1: Ich packe in meinen Koffer eine Zahnbürste. Kind 2: Ich packe in meinen Koffer eine Zahnbürste und eine Zahnpasta.

Die Dinge können als Bildkarten oder Gegenstände in der Kreismitte liegen. Man kann zunächst ohne Wiederholungen spielen. Man kann am Anfang den Zusatz in meinen Koffer weglassen und nur sagen: Ich nehme eine Zahnbürste und eine Zahnpasta. Oder: Im Koffer liegen eine Zahnbürste und eine Zahnpasta.

Variationen zur Erweiterung: Man kann statt Koffer auch Korb / Kiste / Schachtel / Tasche ... sagen. Man kann etwas aus dem Koffer herausholen: Ich hole aus meinem Koffer eine Zahnbürste und eine Zahnpasta heraus.

Wörter mit gleichem Anlaut: Ich packe in meinen Koffer einen Ball, eine Bluse und eine Brille.

([https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten\\_kontakte\\_angebote.html/praxis\\_wissen/handreichungen/deutsch\\_als\\_zweitsprache.pdf](https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten_kontakte_angebote.html/praxis_wissen/handreichungen/deutsch_als_zweitsprache.pdf))

## **FALLEN LASSEN**

Zunächst werden von einem Spieler unzerbrechliche Gegenstände fallen gelassen. Die Gegenstände werden mit Begleiter benannt. Danach wird ein zweiter Durchgang gespielt, bei dem die ratenden Kinder die Augen verbunden haben. Sie müssen nun die Gegenstände am Geräusch erkennen. Was ist heruntergefallen? Was habe ich fallen gelassen? Der Kochlöffel ist heruntergefallen. Das war der Kochlöffel.

([https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten\\_kontakte\\_angebote.html/praxis\\_wissen/handreichungen/deutsch\\_als\\_zweitsprache.pdf](https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten_kontakte_angebote.html/praxis_wissen/handreichungen/deutsch_als_zweitsprache.pdf))

## **SEH-KIM**

Für das Seh-Kim z.B. schicken Sie einfach eine Person aus dem Raum. Zuvor soll sich diese Person die Runde, in der er sitzt, sehr gut anschauen und einprägen. Nachdem die Person wieder zurück in den Kreis kommt, haben Sie etwas verändern lassen. Vielleicht eine Brille getauscht, ein Kleidungsstück, den Sitzplatz gewechselt usw. Jetzt muss geraten werden, was sich in der Runde verändert hat.

(<https://www.spielregeln.de/kim-spiele.html>)



## TAST-KISTE

Man braucht eine Kiste mit einem oder zwei Löchern, um die Hände hineinzustecken (Man kann die Kiste auch offenlassen und den Kindern die Augen verbinden.). Die Kinder müssen durch Tasten Gegenstände erraten. Oder die Gegenstände liegen unter einem Tuch. Variation: Vereinfacht: Der Lehrer/ oder ein Kind nennt einen Gegenstand, der dann gesucht werden muss: Findest du den Bleistift in der Kiste? Differenziert: Die Kinder müssen zu dem ertasteten Gegenstand auch den passenden Begleiter nennen (Die Farbpunkte zur Kontrolle befinden sich auf den Gegenständen). Themen: Gegenstände mit unterschiedlicher Oberfläche zur Übung von Adjektiven (rau, glatt, spitz, stumpf, eckig, rund...) Buchstaben oder Zahlen, Stoffe beim Thema Obst- und Gemüsesorten, Schulsachen.

([https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten\\_kontakte\\_angebote.html/praxis\\_wissen/handreichungen/deutsch\\_als\\_zweitsprache.pdf](https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten_kontakte_angebote.html/praxis_wissen/handreichungen/deutsch_als_zweitsprache.pdf))

## KATZ UND MAUS

An die Tafel wird ein Weg mit mehreren Haltepunkten / Stationen gezeichnet. Die Haltepunkte richten sich danach, wie viele Fragen der Lehrer pro Spiel stellen möchte. An das Ende des Weges zeichnet man ein Mauseloch. Zwei Kinder bzw. zwei Gruppen erhalten je eine Magnetfigur: „Katze“ oder „Maus“. Der Lehrer stellt nun Fragen oder zeigt Bilder. Die Maus bekommt eine oder zwei Stationen Vorsprung und darf beginnen. Bei jeder richtigen Antwort dürfen Katze oder Maus eine Station weiterlaufen. Ist die Antwort falsch, müssen sie stehen bleiben. Schafft es die Maus ins Mauseloch oder wird sie von der Katze erwischt?

([https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten\\_kontakte\\_angebote.html/praxis\\_wissen/handreichungen/deutsch\\_als\\_zweitsprache.pdf](https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten_kontakte_angebote.html/praxis_wissen/handreichungen/deutsch_als_zweitsprache.pdf))

## WAS HAT SICH VERÄNDERT?

Legt verschiedene Gegenstände auf den Tisch/Boden. Alle Spieler betrachten diese eine bestimmte Zeit lang. Dann verdeckt alles mit einem Tuch. Ein Spieler übernimmt die Spielleitung, alle anderen schließen die Augen. Der Spielleiter nimmt ein Stück weg oder verändert etwas in der Anordnung der Gegenstände. Nun dürfen alle wieder die Augen öffnen und das Tuch wird gelüftet. Was hat sich verändert?

(<https://www.wienextra.at/spielebox/zuhaus-spielen-alt/kreative-spiele-fuer-die-sinne-und-das-gedaechtnis>)



## **DU HAST ES – DU HAST ES NICHT**

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Teilnehmer beginnt. Er wählt sich einen Gegenstand, den ein bestimmter Teilnehmer für alle sichtbar hat, z.B. einen Gürtel. Der Gegenstand wird aber nicht benannt. Dann geht er reihum und sagt zu den einzelnen Teilnehmern, ob sie diesen Gegenstand haben oder nicht. "Du hast es" bedeutet, dass ein Spieler ihn hat, "du hast es nicht" bedeutet, dass er ihn nicht hat. Aufgabe aller Teilnehmer, die einen solchen "Bescheid" bekommen haben, ist, den Gegenstand zu erraten.

(<https://www.labbe.de/Du-hast-es-du-hast-es-nicht>)

## **PLÄTZE TAUSCHEN / OBSTSALAT**

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Die Spielleitung steht in der Mitte und ruft z. B.: Alle, die etwas Blaues tragen, tauschen die Plätze. Die Aufgerufenen tauschen die Plätze und gleichzeitig sucht sich auch die Spielleitung einen Platz. Wer keinen Platz mehr bekommt, ist der neue Spielleiter und ruft eine neue Farbe aus.

Variation: Es können auch Kleidungsstücke oder andere Merkmale ausgerufen werden: Alle, die einen Rock anhaben, tauschen die Plätze. Alle, die blonde Haare haben, tauschen die Plätze. Beim Zuruf „Obstsalat“ müssen alle Kinder die Plätze tauschen.

([https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten\\_kontakte\\_angebote.html/praxis\\_wissen/handreichungen/deutsch\\_als\\_zweitsprache.pdf](https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten_kontakte_angebote.html/praxis_wissen/handreichungen/deutsch_als_zweitsprache.pdf))

## **ERZÄHLSTRANG**

Auf dem Tisch liegt ein Seil. Dieses Seil ist der „Erzählstrang“. Es wird nun eine Geschichte erzählt und passend zur Geschichte werden Gegenstände oder Bildkarten an den Strang gelegt. Ein Kind erzählt die Geschichte anhand des Erzählstranges nach.

Variationen: Die Geschichte kann von mehreren Personen nacherzählt werden. Die Kinder können die Gegenstände oder Bilder selbst auswählen und an den Erzählstrang legen. Die Gegenstände und Bilder können beim Nacherzählen wieder eingesammelt werden.

Zufallsgeschichte: Man legt an den Strang beliebige Bilder oder Gegenstände. Nun kann daraus eine Geschichte entwickelt werden.

([https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten\\_kontakte\\_angebote.html/praxis\\_wissen/handreichungen/deutsch\\_als\\_zweitsprache.pdf](https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten_kontakte_angebote.html/praxis_wissen/handreichungen/deutsch_als_zweitsprache.pdf))



## HATSCHI-PATSCHI

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind geht vor die Türe. Die anderen Kinder bestimmen einen „Hatschi-Patschi“. Das wieder hereingerufene Kind muss nun die einzelnen Kinder im Kreis fragen: Wie heißt du? Und bekommt zur Antwort: Ich heiße... Es fragt so lange, bis es auf Hatschi-Patschi stößt. Bei seinem Namen müssen alle Kinder schnell aufstehen und die Plätze wechseln. Wer keinen Stuhl bekommt, darf vor die Türe gehen.

Variation: Die Kinder bekommen Tier/Möbel/Kleidung etc Karten in die Hand/ Der Erwachsene sagt dem Kind ein Tier/Möbelstück/ Kleidungsstück. Vielleicht nur 4 Tiere/Möbel pro Runde. Mehrere Kinder haben dasselbe Wort. Die Kinder antworten auf "Bist du Hatschi-Patschi?": Ich bin die Katze/der Tisch/die Hose.

([https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten\\_kontakte\\_angebote.html/praxis\\_wissen/handreichungen/deutsch\\_als\\_zweitsprache.pdf](https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten_kontakte_angebote.html/praxis_wissen/handreichungen/deutsch_als_zweitsprache.pdf))

## **SPIEGELBILD-SPIEL**

Für dieses Spiel brauchen Sie zwei Personen. Die erste Person stellt ein Gefühl mimisch dar, die Person gegenüber muss das Gesehene spiegeln und versuchen, es so exakt wie möglich wiederzugeben. Im Anschluss rät diese Person, um welches Gefühl es sich gehandelt hat.

(<https://ib-berlin.de/family/gefuehle>)

## **FISCHER, FISCHER, WELCHE FAHNE WEHT HEUTE?**

Ein „Fischer“ steht den anderen Spielerinnen und Spielern in großem Abstand gegenüber. Die Gruppe ruft: Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute? Der Fischer ruft eine Farbe aus. Die Kinder, die etwas in der Farbe tragen, dürfen unberührt auf die andere Seite wandern. Die anderen müssen rennen und dürfen vom Fischer gefangen werden. Das Spiel geht so lange, bis alle Kinder gefangen sind und auf der Fischerseite stehen.

([https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten\\_kontakte\\_angebote.html/praxis\\_wissen/handreichungen/deutsch\\_als\\_zweitsprache.pdf](https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten_kontakte_angebote.html/praxis_wissen/handreichungen/deutsch_als_zweitsprache.pdf))



### **AUFGEPASST!**

Der Erwachsene erklärt den Kindern, dass er etwas anderes tut, als er sagt. Die Kinder müssen sich genau auf das konzentrieren, was sie hören, und das richtig ausführen, z. B.: Ich lege meine Hände auf den Kopf. Die Lehrkraft legt sie aber auf die Knie. Die Kinder müssen die Tätigkeit trotzdem richtig ausführen und dürfen sich nicht beirren lassen. Dieses Spiel wird umso lustiger, je schneller es gespielt wird.

([https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten\\_kontakte\\_angebote.html/praxis\\_wissen/handreichungen/deutsch\\_als\\_zweitsprache.pdf](https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/migration-integration-bildung/fakten_kontakte_angebote.html/praxis_wissen/handreichungen/deutsch_als_zweitsprache.pdf))

## **FLASH CARD LYING GAMES**

Zeigen Sie den Kindern eine Karte und sagen Sie etwas über den abgebildeten Gegenstand, dass wahr oder falsch ist. Die Kinder antworten entsprechend (ja / nein) oder nicken bzw. schütteln den Kopf.

(Blöcker, Bianka: Kostenlose Anleitungen für die Arbeit mit Bildkarten. Material zur Sprachförderung. DaZ. [www.wunderwelten.net](http://www.wunderwelten.net). 2013. pdf, S.7)

## **CHARADES**

Lassen Sie ein Kind nach vorn kommen und zeigen Sie ihm eine Flash Card. Das Kind spielt den Begriff pantomimisch nach. Wer das Wort rät, darf als nächster Pantomime sein.

(Blöcker, Bianka: Kostenlose Anleitungen für die Arbeit mit Bildkarten. Material zur Sprachförderung. DaZ. [www.wunderwelten.net](http://www.wunderwelten.net). 2013. pdf, S.5)

## **FLIEGENKLATSCH**

Die Bildkarten werden an die Tafel/auf den Boden gelegt. Jedes Team/ Spieler bekommt eine Fliegenklatsche. Der Erwachsene/das Kind sagt/beschreibt ein Wort. Wer die Antwort weiß, klatscht mit der Fliegenklatsche drauf.

([https://www.hueber.de/media/36/Jana-und-Dino\\_Methodenglossar.pdf](https://www.hueber.de/media/36/Jana-und-Dino_Methodenglossar.pdf))



## MEMORY

Wie Memory, aber die Kinder werden selbst zu „lebenden“ Spielkarten und nennen das Wort. Ein Spieler versucht die Paare zu finden.

([https://www.hueber.de/media/36/Jana-und-Dino\\_Methodenglossar.pdf](https://www.hueber.de/media/36/Jana-und-Dino_Methodenglossar.pdf))

## STILLE POST ZUM FÜHLEN

Dabei malt der erste etwas mit dem Finger auf den Rücken seines Nachbars. Wenn dieser es verstanden hat, malt er dies auf den nächsten Rücken... So lange, bis die letzte Person an der Reihe war, diese darf das Gefühlte dann entweder verbalisieren oder auf ein Blatt malen. Das ist viel schwieriger, als es klingt, deswegen hilft es, wenn man mit sehr leichten Figuren (Vierecke oder Sonnen) anzufangen.

(<https://wolkendinge.com/2016/10/17/stille-post-zum-fuehlen>)

## **STILLE POST**

Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis. Abwechselnd denkt sich ein Spieler ein Wort aus und flüstert es dem nächsten Mitspieler ins Ohr. Dieser flüstert das verstandene Wort weiter seinem nächsten Nachbarn ins Ohr. Das geht so lange, bis das Wort den letzten Spieler der Runde erreicht. Dieser muss das Wort dann laut sagen. Dieses Spiel sorgt für viel Spaß, da das auf Reisen geschickte Wort unterwegs immer wieder falsch verstanden wird und am Ende ein ganz anderes Wort herauskommt. Besonders gut funktioniert das, wenn es sich um eine große Spielrunde handelt. Schwieriger wird es, wenn sich die Spieler anstelle von einfachen Wörtern, ganze Sätze ausdenken.

(<https://www.vorname.com/ratgeber/gruppenspiele/stille-post-kreis-spiel-1252>)

## **ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST**

Alle Mitspieler sitzen zusammen (evtl. in einem Kreis). Ein Spieler beginnt und sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist grün (nur Farbenbeispiel).“ Die anderen raten nun, was um sie herum grün ist, z.B. der Stift, das Kissen, die Mineralwasserflasche, die Blätter der Pflanze... Wer das richtige Ding erraten hat, ist als nächster an der Reihe.

(<https://www.kinderspiele-welt.de/alte-spiele/ich-sehe-was-was-du-nicht-siehst.html> )



### **BEAT THE TEACHER - "ONLY REPEAT, IF IT'S TRUE"**

Die neuen Vokabeln hängen als Flashcards an der Tafel. Die Lehrperson zeigt auf eine Karte und sagt das Wort. Alle Schüler\*innen wiederholen dieses. Nach einigen Runden nennt wird nun ein falsches Wort gesagt. Wenn kein(e) Schüler\*in es wiederholt wird der Lehrkraft eines ihrer 5 Leben abgezogen - bzw. andersherum den Schüler\*innen. Bei 0 Leben endet das Spiel.

(<https://www.doodleteacherblog.de/post/flashcards>)

## **CATCH ME IF YOU CAN**

Lassen Sie ihre Kinder in einem Kreis sitzen. Nachdem die Kinder eine Auswahl an Flash Cards betrachtet haben, legen Sie sie in einem Stapel in die Mitte des Sitzkreises. Nehmen Sie die erste Karte und zeigen Sie sie herum. Dann lassen Sie ein Kind außen herum um den Kreis laufen und lassen Sie es verschiedene Wörter sagen, während es bei jedem Wort einem Kind auf die Schulter tippt. Wenn das "magische" Wort fällt – nämlich der Gegenstand der gewählten Karte – muss das angetippte Kind aufspringen, hinter dem ersten Kind herrennen und versuchen, es zu fangen bzw. es zu überholen: denn, wem es gelingt, den leeren Sitz zu ergattern, darf sich setzen und bestimmt das nächste magische Wort.

(Blöcker, Bianka: Kostenlose Anleitungen für die Arbeit mit Bildkarten. Material zur Sprachförderung. DaZ. [www.wunderwelten.net](http://www.wunderwelten.net). 2013. pdf, S.5)

## **MEMORY MIT LEBENDIGEN TIEREN**

An jedes Kind wird ein Kärtchen verteilt, auf dem ein Tier abgebildet ist. Von jedem Tier gibt es zwei Karten. Die Kinder dürfen untereinander nicht wissen, welche Tiere die anderen Kinder haben. Auf ein Signal fangen alle Kinder an, den Laut ihres Tieres nachzuahmen (z.B. Kikeriki, IA, miau,). Nun müssen die Kinder im Wirrwarr der Tiergeräusche ihren Tierpartner finden und sich dazu in den jeweiligen Paaren aufstellen. Paare, die sich gefunden und aufgestellt haben, sind nun leise. Viel Spaß beim lustigen Tierkonzert.

(<https://www.kinderspiele-welt.de/kindergeburtstagsspiele-drinnen/memory-mit-lebendigen-tieren.html>)



### **HINT ANIMAL GAME**

Dieses Spiel dient der Wiederholung von Tierbezeichnungen. Halten Sie einen Stapel Flash Cards in der Hand, ohne sie den Kindern zu zeigen. Die Kinder erhalten nur drei Hinweise, müssen also genau hinhören – zum Beispiel 1. I am yellow 2. I have long hair 3. I am strong. Who am I? (Ein Löwe natürlich)

(Blöcker, Bianka: Kostenlose Anleitungen für die Arbeit mit Bildkarten. Material zur Sprachförderung. DaZ. [www.wunderwelten.net](http://www.wunderwelten.net). 2013. pdf, S.8)

## **KLEINER DRACHE, SCHLÄFST DU NOCH?**

Die Kinder stehen angefasst im Kreis, ein „Drache“ hockt in der Mitte (Flammenburg).

Kinder: „Drache, schläfst du noch?“

Drache knurrt: „Ja!“

Kinder: „Wie lange denn noch?“

Drache: „Bis... (Sucht sich eine Zahl zwischen 1 und 12 aus)

Dann gehen die Kinder angefasst im Kreis herum und sagen (singen) rhythmisch z.B.:

„1 hats geschlagen, 2 hats geschlagen, 3 hats geschlagen...“ (bis zur vorher ausgesuchten Zahl)

Sobald der Drache seine auserwählte Zahl hört, erwacht er und fängt sich ein Kind, das nun mit muss in seine Flammenburg (Mitte). Nun sind es zwei Fänger, die sich auf eine Zahl einigen und das Spiel beginnt aufs Neue, bis niemand mehr übrig ist.

(<https://kindergarten-ideen.de/ideenkiste/spiele/kreisspiele/drache-schlafst-du-noch>)

## **BELLO, BELLO, DEIN KNOCHEN IST WEG**

Ein Kind legt sich als schlafender Hund „Bello“ auf den Boden in der Kreismitte. Vor seinem Kopf liegt sein Knochen (Bauklotz o.ä.). Der Spielleiter deutet auf ein Kind. Dieses schleicht leise zum Knochen, nimmt ihn an sich und setzt sich wieder an seinen Platz zurück. Alle Mitspieler nehmen die Hände auf den Rücken. Dann rufen alle laut: „Bello, Bello, dein Knochen ist weg!“ Der Hund erwacht und geht zu einem Kind. Er bellt. Daraufhin zeigt das Kind seine Hände. Hat es den Knochen, wird es zum neuen „Bello“. Sind seine Hände leer, geht der Hund zum nächsten Spieler und bellt. Er hat drei Versuche. Findet er dadurch nicht seinen Knochen wieder, zeigen alle ihre Hände und er kann sehen, wer den Knochen hat. Daraufhin wird ein neuer „Bello“ bestimmt. Das Spiel beginnt wieder von vorne.

(<https://www.kinderspiele-welt.de/spiele-fur-drinnen/bello-dein-knochen-ist-weg.html>)



## **BASKETBALL**

Die Kinder werfen bei diesem Spiel mit einem Ball auf einen Papierkorb o.Ä. Zuerst zeigen sie einem Kind eine Flash Card. Benennt es die Abbildung korrekt, darf es auf den Papierkorb werfen und trifft es, erhält es zwei Punkte für sein Team. Verfehlt es den Korb, bekommt es zumindest einen Punkt für die richtige Antwort. Das Kind oder Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Alternative: bei jeder richtigen Antwort, darf das Kind/das Team einen Schritt näher zum Papierkorb. Das machen sie so lange, bis sie sich einen Korbtreffer zutrauen.

(Blöcker, Bianka: Kostenlose Anleitungen für die Arbeit mit Bildkarten.  
Material zur Sprachförderung. DaZ. [www.wunderwelten.net](http://www.wunderwelten.net). 2013. pdf, S.5)

## **GUESS FROM CLUES**

Die Kinder sollen aus Hinweisen, die Sie geben, auf die Karte schließen, die Sie verdeckt vor sich halten.

(Blöcker, Bianka: Kostenlose Anleitungen für die Arbeit mit Bildkarten. Material zur Sprachförderung. DaZ. [www.wunderwelten.net](http://www.wunderwelten.net). 2013. pdf, S.8)

## **FOUR CORNERS**

Hängen Sie je eine Flash Card in die vier Ecken des Zimmers. Ein Kind stellt sie mit geschlossenen Augen in die Mitte und zählt bis 10, während jedes der anderen Kinder sich eine der vier Ecken aussucht und dorthin läuft. Bei "10" ruft das Kind in der Mitte "Stopp" und wählt eine der Ecken, indem es die entsprechende Flash Card benennt. Die Kinder in dieser Ecke sind leider "out" und müssen sie hinsetzen. Gespielt wird so lange, bis nur noch das Kind in der Mitte übrig ist.

(Blöcker, Bianka: Kostenlose Anleitungen für die Arbeit mit Bildkarten. Material zur Sprachförderung. DaZ. [www.wunderwelten.net](http://www.wunderwelten.net). 2013. pdf, S.7)



## **CROSS THE RIVER**

Flash Cards werden wie Steine in einem Fluss auf dem Fußboden ausgelegt. Die Kinder müssen das zur Abbildung passende Wort oder einen Satz sagen, während sie auf die Karte steigen, um "den Fluss zu überqueren".

(Blöcker, Bianka: Kostenlose Anleitungen für die Arbeit mit Bildkarten.  
Material zur Sprachförderung. DaZ. [www.wunderwelten.net](http://www.wunderwelten.net). 2013. pdf, S.6)



# "Näsinneula"- Beobachtungsbogen

NIMI: \_\_\_\_\_

PVM: \_\_\_\_\_

- Osaan jo hyvin
- Harjoittelen vielä

OSAAN ANTAA YKSINKERTAISIA OHJEITA (ESIM LEIKIN TAI PELIN AIKANA)

OSAAN ALOITTA KESKUSTELUN SAKSAKSI

VIESTIN SUJUVASTI, VAIKKA TEEN VIRHEITÄ

ILMAISEN ITSEÄNI ROHKEASTI

ESITÄN KYSYMYKSIÄ (MITÄ, MIKSI)

KÄYTÄN LYHYITÄ 2-3 / 1-5 SANAN LAUSEITA

PYSTYN TOISTAMAAN TUTTUJA FRAASEJA (1-3/1-5 SANAA PERÄKKÄIN)

PUHUN YKSITTÄISIÄ SANOJA

ILMAISEN TARPEITANI ILMEILLÄ/ELEILLÄ/YKSITTÄISILLÄ SANOILLA

TOISTAN KUULEMIANI SANOJA

OSAAN JOIDENKIN ESINEIDEN/ASIOIDEN NIMET

NOUDATAN SAAMIANI TOIMINTAOHJEITA/KEHOTUKSIA

TOIMIN YKSINKERTAISTEN OHJEIDEN MUKAAN (VIE LELUT LAATIKKOON..)

OSALLISTUN SORMILEIKKEIHIN/LORUIHIN

VASTAAN YHDELLÄ TAI USEAMMALLA SANALLA

YMMÄRRÄN KUULEMANI



Lähde:  
[https://www.yumpu.com/fi/document/view/29856841/  
monikulttuurinen-varhaiskasvatus-opas-hyvinkaan-kaupunki](https://www.yumpu.com/fi/document/view/29856841/monikulttuurinen-varhaiskasvatus-opas-hyvinkaan-kaupunki)

