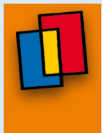


Deutsch mit dem ganzen Körper

60 Bewegungsspiele
für alle Bereiche des
Deutschunterrichts



Katrin Barth • Angela Maak

Deutsch mit dem ganzen Körper

60 Bewegungsspiele
für alle Bereiche des
Deutschunterrichts



 Verlag an der Ruhr

Impressum

Titel

Deutsch mit dem ganzen Körper
60 Bewegungsspiele für alle Bereiche des Deutschunterrichts

Autorinnen

Katrin Barth, Angela Maak

Umschlagmotive

Norbert Höveler

Illustrationen im Innenteil

alle Illustrationen: Norbert Höveler; außer: Icon Klemmbrett
(Anhang), Tastatur (S. 35): © Verlag an der Ruhr; Gebärdenszeichen
(S. 26, 86): Magnus Siemens

Druck

Livonia Print SIA, Riga, LV



Verlag an der Ruhr
Mülheim an der Ruhr
www.verlagruhr.de

Geeignet für die Klassen 1–4

Urheberrechtlicher Hinweis

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen oder außerhalb dieser Bedingungen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für Schüler*innen der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Die dazu notwendigen Informationen (Buchtitel, Verlag und Autor/Autorin) haben wir für Sie als Service bereits mit eingedruckt. Diese Angaben dürfen weder verändert noch entfernt werden. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien (auch von Ihnen veränderte) an Kolleg*innen, Eltern oder Schüler*innen anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet. Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Kein Verleih. Keine gewerbliche Nutzung.

Näheres zu unseren Lizenzbedingungen können Sie unter www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen/ nachlesen.

Bitte beachten Sie zusätzlich die Informationen unter www.schulbuchkopie.de.

Soweit in diesem Produkt Personen fotografisch abgebildet sind und ihnen von der Redaktion fiktive Namen, Berufe, Dialoge u. Ä. zugeordnet oder diese Personen in bestimmte Kontexte gesetzt werden, dienen diese Zuordnungen und Darstellungen ausschließlich der Veranschaulichung und dem besseren Verständnis des Inhalts.

© Verlag an der Ruhr 2009, Nachdruck 2023

ISBN 978-3-8346-0481-1

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 7



Bewegungsspiele zur Buchstabeneinführung

Buchstabenverse 12

Buchstabenrallye 13

Buchstabenlauf 14

Blinde Buchstabenkuh 15

Wo ist der Laut? 16

Buchstaben nachlaufen 17

Knetbuchstaben 18

Fühlbuchstaben 19

Team-Buchstaben 20

Buchstabensalat 21

Bewegtes Abc 22

Körper-Abc 23

Buchstaben-Memo 24

Abc-Rap 25

Fingersprache 26

Vokal-Lautzeichen 27



Bewegungsspiele zum Rechtschreiben

Reimwörter-Ballspiel 30

Schleichdiktat 31

Reimwörterrallye 32

Blind schreiben 33

Gegensätze finden 34

PC-Tastatur-Rallye 35

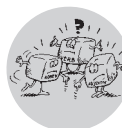
Wäscheleinenspiel 36

Silbenwettlauf 37

Satzzeichen-Spiel 38

Luftschrift erraten 39

Silbenrallye 40



Bewegungsspiele zur Grammatik

Verben in Bewegung 42

Wörterschlange 44

Wortartenrätsel 46

Wortarten-Würfelspiel 47

Eigenschafts-Spiel 48

Nomen zusammenbauen 49

Wörter-Familientreffen 50

Wörter-Memo 51

Wortarten-Stadt-Land-Fluss 52

Satzbauspil 54

Steigerungsspiel 56

Eisenbahnspiel 57

Satzglieder betonen 58



Bewegungsspiele zum Lesen

Silbenhüpfen 60

Lesespaziergang 61

Gedicht rhythmisch lesen 62

Schleichlesen 63

Lesepuzzle 64

Lesen und Nachspielen 65

Zoospiel 66

Inhaltsverzeichnis



Geschichten in Bewegung

Geschichtenschreiber	68
Fantasiewelten	69
Wenn-dann-Spiel	70
Pantomime	71
Rückenmassage	72
Bewegungsparcours	73
Erzählspur	74



Gespräche in Bewegung

Erzähl-Doppelkreis	76
Zungenbrecher	77
Interview in Bewegung	78
Gemeinsames Reflektieren	79
Ich bin ... und ich kann gut	80
Geschichten-Rallye	81



Anhang

Buchstaben in Bewegung	84
Körper-Abc	85
Handzeichenalphabet	86
Zungenbrecher	87
Lautzeichen	87
Tierrap	88
Reimwörter	88
Adjektive – Gegensätze	89
Bewegungsvorschläge zu Buchstaben	89
Zusammengesetzte Nomen	90
Satzglieder betonen	90
Wortfamilien	91
Nachsilben	92
Vorsilben	92
Silben-Satzstreifen	93
Konditionalsätze	93
Bewegungsaufträge	94
Bewegungsgeschichte: Im Dschungel	95
Erzählspur Beispieltext	96
Interview-Fragebogen	97



Vorwort

Kinder haben die Gewohnheit, sich durch Sprache und Bewegungen auszudrücken und mitzuteilen. Traditionell wurde aber in der Schule meistens im Sitzen gelernt. Wissenschaftliche Studien belegen allerdings, dass es sinnvoll ist, kognitives Lernen auch mit Bewegung zu verbinden, um das Aufnehmen, Verstehen und Behalten von Inhalten zu unterstützen. Dies erschließt sich, wenn Sie sich einige Beispiele für Gehirnleistungen in dieser Tabelle anschauen. In der linken Hirnhälfte werden vor allem analytische Prozesse verarbeitet, zu denen das Sprechen und Sprachverarbeiten gehört. In der rechten Hirnhälfte finden kreative Prozesse statt, zu denen auch alle Bewegungsaktivitäten gehören.

Wenn nun kognitive Funktionen beider Hirnhälften miteinander vernetzt werden – also in unserem Fall Sprache und Bewegung –, bleiben Lerninhalte länger im Gedächtnis, da sich stabilere Nervenverknüpfungen im Gehirn bilden.

Linke Hirnhälfte analytisch	Rechte Hirnhälfte kreativ
<ul style="list-style-type: none">◆ Sprechen und Sprache verarbeiten◆ Rechtschreib- und Grammatikphänomene◆ Begriffe lernen◆ Schlüsse ziehen◆ Analysieren◆ Regeln erkennen◆ Modellieren	<ul style="list-style-type: none">◆ Bewegen◆ Bilder verarbeiten◆ Emotionen◆ Sinnlichkeit◆ Intuitionen◆ Synthetisieren◆ Assoziieren◆ Inspiration◆ Behalten/Auswendig lernen

Bewegung führt zu einer Verbesserung der Informationsverarbeitung beim Lernen. Die Verknüpfung von Bewegung und Lernen sollte sich allerdings nicht nur auf Fächer wie Sport und Musik beschränken:

Im Fach Deutsch lernen die Kinder Buchstaben und Wörter kennen, sie lernen Lesen und Schreiben und beginnen, Sprache zu untersuchen.

Dabei müssen die Kinder zunächst auf flachem Papier lernen, Zeichen zu unterscheiden. Um sich in dem zweidimensionalen System unserer Schrift zurechtzufinden, sollten sie daher auch ausreichende Erfahrungen

Vorwort

mit dem dreidimensionalen Raum machen. So lassen sich auch im Deutschunterricht die verschiedensten Unterrichtsinhalte spielerisch und sinnvoll direkt mit Bewegung verknüpfen – nicht nur im Anfangsunterricht, sondern in allen Klassenstufen.

Wir unterscheiden:

Bewegungspausen sind kleine Unterbrechungen des Unterrichts, in denen die Kinder angeleitete Bewegungsspiele durchführen. Die Bewegungspause steht dabei nicht im direkten Zusammenhang mit dem Lerngegenstand der Stunde.

Lernbegleitende Aktivitäten sind Unterrichtsformen, bei denen der Lerninhalt über zeitgleich stattfindende Bewegungsaktivitäten vermittelt wird. In diesem Fall setzen sich die Schüler mit dem Lerngegenstand auseinander, während sie sich bewegen.

Lernerschließende Aktivitäten sind Unterrichtsformen, bei denen der Lerninhalt unmittelbar über das Medium der Bewegung vermittelt wird. Die Bewegung steht in diesem Fall im direkten Bezug zum Lerngegenstand, sodass dieser durch die Bewegung erschlossen wird.

Die Freude an der Bewegung erhöht schließlich auch die Motivation. Lernspiele zwischendurch sorgen für Auflockerung und Entspannung. Bietet Schule insgesamt den Bewegungsaktivitäten der Kinder viel Raum und setzt damit konsequent ein Lernen mit allen Sinnen um, führt das zu einer **Kultur des bewegten Lernens**.

Rollenspiele, Klanggeschichten, Tanz und Musik

Ein sehr wichtiges Kriterium beim bewegten Lernen im Deutschunterricht ist die Berücksichtigung der emotionalen Seite des Lernens. Sie leisten in der Grundschule einen wichtigen Beitrag zur Gesamtentwicklung des Kindes, wenn Sie seine **emotionalen, sozialen, kognitiven und sprachlichen Fähigkeiten** gleichermaßen fördern.