





IMMER EIN ASS IM ÄRMEL



# Sinnvolle Lückenfüller für den Deutschunterricht

60

Rätsel, Denkanstöße  
und Spielideen

*Ingrid Semmelmann*



# Impressum

## Titel

Immer ein Ass im Ärmel.

Sinnvolle Lückenfüller für den Deutschunterricht

*60 Rätsel, Denkanstöße und Spielideen*

## Autorin

Ingrid Semmelmann

## Umschlagmotive und Motive im Innenteil

Spielkarten: © bsd studio – stock.adobe.com,

Icons: © smx12 – Shutterstock.com, Illu Stift: Anja Boretzki

## Druck

AZ Druck und Datentechnik GmbH, Kempten, DE



**Verlag an der Ruhr**  
Mülheim an der Ruhr  
[www.verlagruhr.de](http://www.verlagruhr.de)

## Geeignet für die Klassen 5–10

### Urheberrechtlicher Hinweis

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. 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. Keine gewerbliche Nutzung.

Näheres zu unseren Lizenzbedingungen können Sie unter [www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen/](http://www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen/) nachlesen.

### Bitte beachten Sie die Informationen unter [www.schulbuchkopie.de](http://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 2024

ISBN 978-3-8346-6504-1

**Disclaimer:**

In diesem Buch werden digitale Tools von Drittanbieter\*innen erwähnt und bezüglich ihrer didaktischen Eignung für den Unterricht empfohlen. Die angegebenen Links führen zu den Angeboten dieser Drittanbieter\*innen. Die dort aufgeführten Inhalte entziehen sich daher dem Einfluss von Verlag und Autorin, die nicht verantwortlich für die Richtigkeit und Rechtmäßigkeit dieser Inhalte sind. Sämtliche Links dienen ausschließlich der Zugangserleichterung und Zusammenfassung zu den Drittangeboten – der Verlag macht sich diese Angebote nicht zu eigen.

Zum Zeitpunkt der Drucklegung wurden die entsprechenden Tools der Drittanbieter\*innen auf ihre didaktische Eignung im Unterricht sowie auf offensichtlich rechtswidrige Inhalte geprüft. Eine fortlaufende Prüfung dieser Drittinhalte auf ihre Rechtmäßigkeit und Aktualität ist dem Verlag nicht möglich.

Die Prüfung der jeweiligen Nutzungsbedingungen und Vorgaben solcher Drittinhalte sowie die Zulässigkeit einer Verwendung im Unterricht obliegt der jeweiligen Lehrkraft bzw. der Schule.

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort . . . . .	7
-------------------	---

## Kreatives Schreiben | 9

1 Der perfekte Tag! . . . . .	10
2 Abrakadabra, Simsalabim! . . . . .	12
3 Originelle Würfelgeschichten . . . . .	14
4 Mein Zuhause . . . . .	16
5 Tierwohnung gesucht! . . . . .	17
6 Schnellschreibgeschichten . . . . .	18
7 Wutwörter-Wortwolke . . . . .	20
8 Autobiografie einer Suppenkelle . . . . .	22
9 Posten, liken, chatten . . . . .	24

## Mit Sprache spielen | 25

10 Schnipsel-Poesie . . . . .	26
11 Spickzettel im Kopf . . . . .	28
12 Klebezettel-Gedichte . . . . .	30
13 „Wer bin ich?“ . . . . .	32
14 Fantasiewörter . . . . .	34
15 Emoticon-Märchenrätsel . . . . .	36
16 Blackout Poetry . . . . .	38

## Erzählen & Beschreiben | 39

17 Bilddiktat . . . . .	40
18 Witze-Duell . . . . .	42

19	Der perfekte Pitch . . . . .	45
20	„Es war einmal ...“ . . . . .	46
21	Livestream . . . . .	48
22	Ihre Route wird berechnet . . . . .	50
23	Gesucht wird ... . . . .	52
24	„Ja“/„Nein“-Sperrre . . . . .	54

## **Rechtschreib- & Grammatikspiele | 57**

25	A, B, C ... und „Stopp!“ . . . . .	58
26	Silbenrätsel . . . . .	60
27	Wörterbuchdiktat . . . . .	62
28	Was fehlt? . . . . .	63
29	Auf die Plätze, fertig, los! . . . . .	64
30	Spiele mit der Fliegenklatsche . . . . .	66
31	Satzbaumeisterschaft . . . . .	68
32	Schmetterling, flieg! . . . . .	70
33	Wortarten-Champion . . . . .	72

## **Spiele mit Bewegung | 73**

34	Silben-Twist . . . . .	74
35	Verben-Pantomime . . . . .	77
36	Vertrauens-Parcours . . . . .	78
37	Mit Händen und Füßen . . . . .	80
38	Körper-Alphabet . . . . .	82
39	Finde das Paar! . . . . .	84
40	Sprichwort-Puzzle . . . . .	86
41	Adjektiv-Gymnastik . . . . .	88

## **Wortspiele | 89**

42	Silben-Bingo . . . . .	90
43	Streng verboten! . . . . .	92
44	Punkt, Punkt, Komma, Strich . . . . .	94
45	Wortgenerator . . . . .	96
46	Von hinten wie von vorn . . . . .	98
47	Finde das Kuckuckswort! . . . . .	100
48	Mein Lieblingswort des Jahres . . . . .	102

## **Buchstabenspiele | 103**

49	Buchstabensalat . . . . .	104
50	Alphabet-Geschichten . . . . .	106
51	Geheimschrift . . . . .	108
52	3D-Buchstaben-Puzzle . . . . .	110
53	Rückwärts-Olympiade . . . . .	112
54	Von A bis Z . . . . .	114


## **Konzentration & Knobelei | 115**

55	Ich packe meinen Koffer . . . . .	116
56	Wörter versenken . . . . .	118
57	Zauberschrift . . . . .	119
58	Rebus-Rätsel . . . . .	120
59	Der „Dinge-Trick“ . . . . .	122
60	Die meisten Treffer . . . . .	125

# Vorwort

Liebe Deutschlehrer\*innen<sup>1</sup>,

die folgenden 60 Lückenfüller können Sie spontan und unkompliziert in Ihren Unterricht einbauen. Es bedarf keinerlei Vorbereitung und auch der Materialaufwand ist gering.

Sollte Material vonnöten sein, wird das durch dieses Icon  angezeigt. Für viele Aktionen reichen Papier und Stifte aus.

Sie können die vorgestellten Spiele auf vielfältige Unterrichtssituationen des Deutschunterrichts und auf nahezu alle Lernbereiche übertragen. Die vorgestellten Ideen können auch variabel in den einzelnen Unterrichtsphasen (beispielsweise als Ein- oder Ausstieg, zur Erarbeitung oder Festigung) gewinnbringend eingesetzt und thematisch an den Unterrichtsinhalt angepasst werden.

Viele Ideen eignen sich auch sehr gut für den DaZ- bzw. DaF-Unterricht oder für Fördergruppen, um beispielsweise den Grundwortschatz zu festigen oder zu erweitern.

Jeder Lückenfüller ist gedacht für 5- bis 10-minütige Konzentrations- oder Aktivierungsphasen. Sollten sich Ihre Schüler\*innen intensiver mit einem Projekt beschäftigen wollen, können sie mehrere Unterrichtsstunden hintereinander immer wieder häppchenweise daran arbeiten.

---

<sup>1</sup> Der Verlag an der Ruhr legt großen Wert auf eine geschlechtergerechte und inklusive Sprache. Daher nutzen wir neutrale Formulierungen oder das Gendersternchen, um alle Menschen unabhängig von Geschlecht oder Geschlechtsidentität einzuschließen.

Mein Tipp an Sie: Legen Sie sich einen kleinen Vorrat an Zeitschriften und Zeitungen an. Da diese die Grundlage für verschiedene Aktionen bilden, können Sie bei Bedarf schnell darauf zurückgreifen.

Ich wünsche Ihnen viel Freude beim sinnhaften Füllen von Unterrichtslücken und Ihren Schüler\*innen viel Spaß beim Spielen und Experimentieren mit Sprache.

*Ingrid Semmelmann*



# Kreatives Schreiben



# Der perfekte Tag!

## Darum geht's

Bei einem Blick zurück können wir für die Zukunft lernen: Die Schüler\*innen reflektieren einen Tag, der in der Vergangenheit liegt, und formulieren ihn in einen perfekten Tag um.



Stift und Papier für alle

## So geht's

Die Lernenden wählen einen der drei vergangenen Tage aus und notieren in Form eines Tagebucheintrages stichpunktartig den Tagesverlauf. Um nun die „Knackpunkte“ herauszuarbeiten, wird der Tag mittels folgender Fragen reflektiert:

1. Gab es Situationen, mit denen ich unzufrieden war?
2. Was hätte ich anders machen können?
3. Was hat mich geärgert?
4. Wann hätte ich Nein sagen sollen?
5. Hätte ich mehr Pausen oder Zeit gebraucht?

Die Schüler\*innen überlegen sich mögliche Handlungsalternativen, indem sie die Fragen kurz beantworten und so den Tag gewinnbringend reflektieren.

## Beispiel

**Schritt 1:** Tagesablauf grob notieren

„Ich bin um halb sieben aufgestanden und habe mich dann im Bad zurechtgemacht. Da ich spät dran war, hatte ich für ein Frühstück keine Zeit. Bereits auf dem Weg zur Schule hatte ich Hunger und war deshalb schlecht gelaunt.“

**Schritt 2:** Tagesreflexion mittels Frage(n)

Was hätte ich anders machen können?

**Schritt 3:** Mögliche Handlungsalternativen überlegen

- X früher aufstehen, um Zeit zum Frühstück zu haben
- X ein kleines Frühstück für den Schulweg bereits am Vortag einpacken
- X die Zeit im Bad besser planen

## Hinweis

Die Methode der Tagesreflexion hilft dabei, fokussierter durch den Alltag zu gehen. Außerdem bietet sie die Möglichkeit, über sich selbst nachzudenken, sich selbst besser kennenzulernen und dieses Wissen für die Zukunft zu nutzen.

## Variante

Der Fokus kann auch bewusst auf die gelungenen Elemente des Tages gelegt werden. Die Leitfrage wäre dann: „Warum war dieser Tag perfekt?“

# AbraKadabra, Simsalabim!

## Darum geht's

Wie schön wäre es, wenn wir Zauberkräfte besitzen würden! In ihrer Vorstellung verwandeln sich die Schüler\*innen in ein Wunschtier und notieren, was sie in Tiergestalt erleben.



Stift und Papier für alle

## So geht's

Beginnen Sie die Aktion mit der folgenden Hinführung: „Stell dir vor, du besitzt magische Kräfte und kannst dich in ein Tier verwandeln. Wähle ein Tier aus und beschreibe, was du in der Gestalt des Tieres machen würdest. Beginne deine Beschreibung mit einem selbst erfundenen Zauberspruch.“

Die Schüler\*innen schreiben ihre Geschichte auf.

## Beispiel

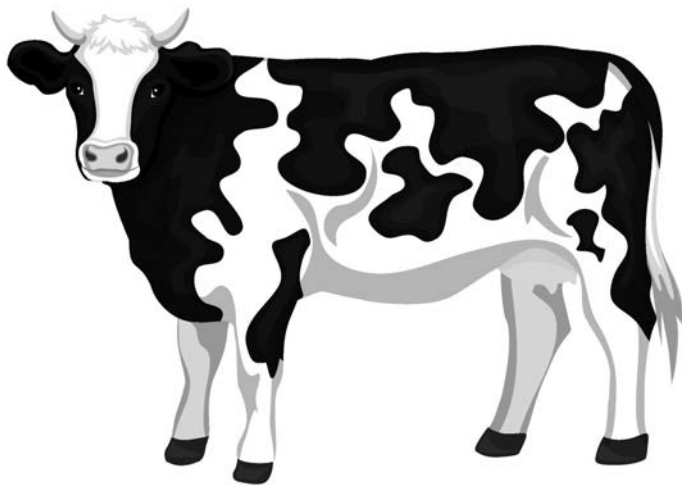
„AbraKadabra, Simsalabim!

Als ich meine Augen öffnete, lag ich in einem weichen Bett aus Stroh. An meinem Körper entdeckte ich mein Fell und die zahlreichen schwarzen Punkte darauf. Beim Aufstehen wollten meine vier Beine fest am Boden stehen bleiben und ich konnte meinen Oberkörper nicht aufrichten. Neben mir

erblickte ich eine ganze Herde von Tieren, die alle genauso aussahen wie ich. Ich machte mich auf den Weg und erkundete die große Weide. Ich kostete das saftige Gras und ließ mir die Sonne auf den Rücken scheinen. Es war herrlich!“

## Hinweis

Weisen Sie Ihre Klasse darauf hin, die Tierart in der Geschichte nicht zu nennen. So haben die Mitschüler\*innen nach dem Vorlesen die Möglichkeit, das Tier zu erraten.



# Originelle Würfelgeschichten

## Darum geht's

Die Schüler\*innen erfinden originelle Geschichten. Grundlage dafür sind ausschließlich Begriffe, die gewürfelt werden.



Stift und Papier für alle, je ein Würfel für zwei Schüler\*innen

## So geht's

Geben Sie zwei bis drei der folgenden Kategorien vor: Hauptperson, Nebenfigur, Schauplatz, wichtiger Gegenstand, ... Im Plenum sammeln Sie für jede Kategorie sechs beliebige Begriffe und nummerieren diese gut sichtbar für alle mit „1“ bis „6“. Die Lernenden würfeln nun für jede Kategorie einmal.

Aus den gewürfelten Begriffen entwickeln die Schüler\*innen eine Geschichte und notieren diese: Je kreativer, umso besser!



## Beispiel

	Hauptperson	wichtiger Gegenstand
•	Ehepaar	goldene Uhr
••	Gespent	Brille
•••	Polizist	Brief
••••	Radfahrer	Schlüssel
•••••	Forscher	Blume
••••••	Urlauberin	Ast

## Variante

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können Sie eine konkrete Textsorte (Zeitungsbericht, Märchen, Kurzgeschichte ...) als Schreibgrundlage vorgeben.

Beim Verfassen beachten die Schüler\*innen die Merkmale der gewählten Textsorte.



# Mein Zuhause

## Darum geht's

Die Schüler\*innen verfassen einen ansprechenden Werbetext über ihren Wohnort.



Stift und Papier für alle

## So geht's

Die Schüler\*innen notieren stichpunktartig, durch welche Besonderheiten sich ihr Wohnort auszeichnet (Sehenswürdigkeiten, Radwege, unberührte Natur, Einkaufsmöglichkeiten, Freizeitmöglichkeiten wie Spielplätze oder ein Freibad ...). Darüber verfassen sie einen kurzen Werbetext, den sie mit folgendem Satzanfang beginnen: „An meinem Wohnort gefällt mir besonders, dass ...“

## Variante

Statt dem Wohnort kann auch der Ort gewählt werden, an dem die Jugendlichen geboren wurden.

Folgende Leitfragen können dann behilflich sein:

Gibt es Erinnerungen an deinen Geburtsort? Kennst du den Ort nur aus Erzählungen? Machst du regelmäßig Urlaub dort? Welche Sehnsüchte verbindest du mit diesem Ort?

# Tierwohnung gesucht!

## Darum geht's

Die Schüler\*innen lassen ihrer Fantasie freien Lauf und verfassen eine lustige und fantasievolle Wohnungsanzeige für ihr (Lieblings-)Tier.



Stift und Papier für alle

## So geht's

Angelehnt an Wohnungsanzeigen in einer Tageszeitung oder im Internet schreiben die Schüler\*innen eine witzige Annonce für das ausgewählte Tier. Folgende Leitfragen sollten dabei beantwortet werden:

- ✗ Wo möchte das Tier wohnen? (Stadt, Land, Wald, See ...)
- ✗ Wie groß ist die Tierfamilie, die einziehen wird?
- ✗ Wie groß sollte die Wohnung sein?
- ✗ Welche Ausstattung sollte die Wohnung haben?
- ✗ Wie viel sollte die Wohnung kosten?
- ✗ Ab wann wird die Wohnung benötigt?

## Varianten

Die Mitschüler\*innen können das wohnungssuchende Tier erraten, wenn es in der Anzeige nicht genannt wird. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt: So können auch Texte zu Fantasietieren erfunden werden.

Sie müssen noch 10 Minuten bis zum Stundenende überbrücken?

Sie sind auf der Suche nach einer besonderen Idee, mit der Sie die Aufmerksamkeit Ihrer Schüler\*innen gewinnen können?

Ab sofort haben Sie immer ein Ass im Ärmel! Stets griffbereit finden Sie in diesem Büchlein Anregungen (u. a.) aus den Bereichen

- Grammatik- und Rechtschreibübungen,
- Bewegungsideen,
- Schreibanlässe,
- Sprachspiele,
- und Kreativaufgaben.



## 60 spannende Ideen für den Deutschunterricht:

originell, abwechslungsreich  
und schnell einsetzbar!



Für die Klassen 5-10



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