

# Die pfiffige Kartenspiel-Kiste Deutsch

von Bernd Wehren

## **Inhaltsverzeichnis**

Allgemeines	S. 3
Bühne frei und Vorhang auf!	S. 4
Buchstaben-Quiz	S. 6
Dominory	S. 8
Reimwörter-Quartett	S. 10
Silben-Jäger	S. 12
Teekesselchen	S. 14

# Impressum

**Bestell-Nr. 1402-26**

ISBN 978-3-619-14226-2

© 2009 Mildenberger Verlag GmbH, 77652 Offenburg

Internetadresse: [www.mildenberger-verlag.de](http://www.mildenberger-verlag.de)

E-Mail: [info@mildenberger-verlag.de](mailto:info@mildenberger-verlag.de)

Auflage	Druck	4	3	2	1
Jahr	2012	2011	2010	2009	

*Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.*

Druck: EH-Druck, 77716 Haslach  
Gedruckt auf umweltfreundlichen Papieren

## Bezugsmöglichkeiten

Alle Titel des Mildenberger Verlags erhalten Sie unter: [www.mildenberger-verlag.de](http://www.mildenberger-verlag.de) oder im Buchhandel. Jede Buchhandlung kann alle Titel direkt über den Mildenberger Verlag beziehen. Ausnahmen kann es bei Titeln mit Lösungen geben. Hinweise hierzu finden Sie in unserem aktuellen Gesamtprogramm.

# Allgemeines

„Die pfiffige Kartenspiel-Kiste Deutsch“ ist eine gute Ergänzung für jeden Deutschunterricht. Die kurzen, einfachen Regeln ermöglichen einen sofortigen Einsatz – ob in der Freiarbeit, im Wochenplan oder im normalen Deutschunterricht.

Egal ob alleine, zu zweit, in Kleingruppen oder mit der ganzen Klasse: Für jede Spielsituation ist etwas dabei.

Gefragt sind u.a. schnelles Reaktions- und kreatives Denkvermögen, sowie auditive und visuelle Wahrnehmungsfähigkeit. Die Schüler lernen fast nebenbei

- Buchstaben und Silben zu lesen,
- die Buchstaben und deren Besonderheiten genau zu unterscheiden,
- Begriffe/Wörter zu erklären und Hinweise zu kombinieren,
- bestimmte Silben schnell zu erkennen und zu Wörtern „zusammenzubauen“,
- durch Pantomime und Zeichnungen Dinge darzustellen und zu erkennen,
- sinnerfassend zu lesen,
- Wörter richtig zu schreiben,
- sich Bilder und Wörter zu merken,
- miteinander zu kommunizieren und
- sich an Spielregeln zu halten.

# Bühne frei und Vorhang auf!



Mit diesem Spiel lernen die Schüler, Wörter (= zusammengesetzte Nomen) auf vier verschiedene Arten zu erklären:

- a) mit anderen Worten, ohne den Begriff selbst zu nennen,
- b) pantomimisch,
- c) mithilfe einer Skizze,
- d) durch Schreiben mit dem Finger auf den Rücken eines Mitspielers.

Dies fördert Kreativität, Kommunikation und Sprachkompetenz der Schüler. Sie lernen ihren Wortschatz bewusst zu gebrauchen und erweitern diesen.

## **Spielanleitung**

**Geeignet für Klasse 2 bis 4.**

### **Im Klassenverband**

Es werden zwei Teams gebildet. Jeweils ein Spieler jedes Teams kommt nach vorne. Beide bekommen je eine Karte, von der sie sich ein Wort aussuchen. Jedes Wort besteht aus zwei Teilbegriffen, die farblich markiert sind. Die Farben zeigen an, wie die beiden (Teil-) Begriffe erklärt werden müssen. Die Spieler beginnen gleichzeitig, ihrem Team das Wort zu erklären. Ein Spielleiter, z. B. der Lehrer, „überwacht“ das Geschehen.

Die Farben der Begriffe auf den Karten bedeuten:

Rot: Mit anderen Worten umschreiben, ohne den Begriff selbst zu nennen.

Blau: Den Begriff pantomimisch erklären.

Grün: An der Tafel den Begriff skizzieren.

Braun: Den Begriff einem Mitspieler mit dem Finger auf den Rücken schreiben, der den Begriff dann sagen muss.

Das Team, das zuerst das zusammengesetzte Wort errät, ist Sieger dieser Runde und bekommt die Karte.

Am Ende hat das Team gewonnen, das zuerst 4 Karten hat.

## **Varianten**

- „Bühne frei und Vorhang auf!“ kann auch in Kleingruppen gespielt werden.
- Es muss die komplette Karte bearbeitet werden.
- Anstatt der vorgegeben Erklärungsarten kann auch
  - der Spieler selbst bestimmen, wie er das Wort erklärt (es kann das Wort dann auch „komplett“ erklärt werden, z. B. pantomimisch) oder
  - die Gruppe legt vorher fest, wie die beiden Wortbestandteile erklärt werden müssen („Der erste Teil soll pantomimisch erklärt, der zweite Teil an die Tafel gemalt werden.“). Der Spieler sucht sich dann das Wort selbst aus.

# Buchstaben-Quiz



Beim „Buchstaben-Quiz“ lernen die Schüler, Unterschiede und Gemeinsamkeiten in der Schreibweise der Buchstaben innerhalb der Erstklass-Lineatur zu erkennen. Zudem erfahren sie etwas über die Besonderheiten und Aussprache der Buchstaben und deren Anordnung innerhalb des Alphabets. Die Betrachtung der Buchstaben unter formalen Aspekten fördert die inhaltliche Auseinandersetzung mit den Buchstaben und hilft, sich mit der Struktur von Buchstaben und Schrift auseinanderzusetzen und sich diese anzueignen.

Mit der Blanko-Karte können die Schüler zudem eigene Buchstaben-Quiz-Karten schreiben, sodass die Anzahl der Karten stetig wächst.

## **Spielanleitung**

**Geeignet für Klasse 1 bis 3.**

### **Im Klassenverband**

Mithilfe der Erklärungskarte werden die Begriffe erklärt, mit denen die Buchstaben später beschrieben werden.

Es werden zwei Teams gebildet. Der Lehrer liest die Hinweise einer Buchstaben-Karte vor. Die Teams versuchen den Buchstaben zu erraten.

Hat ein Team falsch geraten, darf sich das andere Team alle restlichen Hinweise anhören, bevor es selbst rät.

Das Team, das zuerst richtig geraten hat, bekommt die Karte. Gewonnen hat das Team, das zuerst 5 Karten hat.

2 bis 5 Spieler

Ein Spieler liest vor, die anderen raten. Wer falsch geraten hat, muss aussetzen. Wer den Buchstaben als Erster richtig nennt, bekommt die Karte. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 4 Karten hat.

## **Varianten**

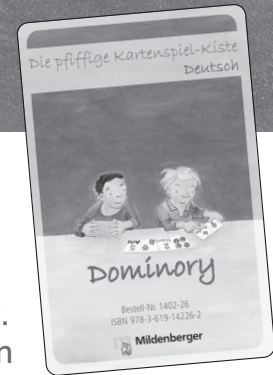
Die Klasse errät gemeinsam den Buchstaben. Sobald dieser erraten ist, schreiben die Spieler innerhalb einer vorgegebenen Zeit so viele Wörter mit dem Anfangsbuchstaben auf, wie sie können. Es wird am Ende verglichen und für jedes richtige Wort gibt es einen Punkt. Nach fünf Runden wird der Gesamtsieger mit den meisten Punkten gekürt.

Für Fortgeschrittene können anstatt der einzelnen Wörter auch Sätze gebildet werden. Es werden alle Wörter gezählt, die mit dem richtigen Buchstaben anfangen – je nachdem, ob der gesuchte Buchstabe ein Klein- oder Großbuchstabe ist. Wird beispielsweise ein Großbuchstabe gesucht, werden nur die Wörter mit den richtigen Großbuchstaben gezählt.

Für Fortgeschrittene, die eine Herausforderung suchen, können auch Sätze notiert werden, die nur aus Alliterationen bestehen – also Sätze, bei denen alle Wörter mit dem gesuchten Buchstaben beginnen – z. B. „Affen angeln artig Ameisen.“

Diese Varianten können noch „verschärft“ werden, indem nicht abgewartet wird, bis der gesuchte Buchstabe genannt ist. Jeder Spieler kann sofort mit dem Aufschreiben loslegen, sobald er glaubt, die Lösung zu wissen. Dadurch hat er mehr Zeit zur Verfügung, läuft aber auch Gefahr, sich im Buchstaben zu irren und am Ende ohne Punkte aus der Runde zu gehen.

# Dominory



Mit „Dominory“ kann man zwei Klassiker nach den bekannten Regeln spielen: „Domino“ und „Memo-Spiel“.

Bei „Domino“ wird das genaue, sinnerfassende Lesen gefördert. Denn es passt jeweils immer nur eine Karte an den Anfang bzw. an das Ende der bereits liegenden Karte(n). Da das Spiel zweifach differenziert ist, können leseschwächere und lesestärkere Schüler gefördert und gefordert, aber nicht überfordert werden.

Das „Memo-Spiel“ kommt dem „bildhaften Denken“ der Schüler entgegen. Denn Kinder schauen sich Bilder genauer an als Erwachsene. Das Spiel fördert die Konzentration, die Gedächtnisleistung und das Erinnerungsvermögen.

## *Spielanleitung Domino*

**Geeignet für Klasse 1 bis 3.**

**2 bis 4 Spieler**

Eine Variante wird gewählt: leicht = gelber Rand oder schwer = grüner Rand.

Jeder Spieler erhält drei Karten, der Rest kommt als Stapel auf den Tisch. Der jüngste Spieler fängt an, legt eine beliebige Karte ab. Es wird immer nur eine Karte angelegt. Der nächste Spieler soll mithilfe seiner Karten an der Bild- oder Textseite passend anlegen. Wenn das nicht möglich ist, muss er eine Karte ziehen und der nächste Spieler ist dran. Eine gezogene Karte kann also erst in der nächsten Runde angelegt werden! Gewonnen hat derjenige, der zuerst keine Karte mehr auf der Hand hat.



## ***Varianten***

1 Spieler

Eine Variante wird gewählt: leicht = gelber Rand oder schwer = grüner Rand.

Die Karten werden gemischt und offen oder verdeckt ausgelegt. Eine Karte wird zur Startkarte. Passende Karten werden gesucht und angelegt. Um es noch spannender zu machen, kann man auch gegen die Zeit spielen.

## ***Spielanleitung Memo-Spiel***

**Geeignet für Klasse 1 bis 3.**

**2 bis 4 Spieler**

Eine Variante wird gewählt: leicht = gelber Rand oder schwer = grüner Rand.

Die Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch verteilt. Ein Spieler deckt zwei Karten auf. Sind diese ein Bildpärchen, darf der Spieler es behalten und weiterspielen, ansonsten werden die Karten wieder umgedreht und der nächste ist dran.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Pärchen hat.

## ***Varianten***

Anstatt der Bildpärchen können auch die Wortpärchen gesammelt werden.

1 Spieler

Man kann das „Memo-Spiel“ auch alleine spielen, indem man gegen die Zeit spielt oder aber sich ein Limit setzt, wie viele Versuche man hat. Beim Spielen werden dann die jeweiligen Versuche mithilfe einer Strichliste notiert.

# Reimwörter-Quartett



Beim „Reimwörter-Quartett“ lernen die Schüler viele Reimwörter und deren Rechtschreibung kennen. Die Reimwörter sind nach ihrer Schreibung getrennt als Quartette angeordnet. Wörter, die sich reimen, aber unterschiedlich geschrieben werden, werden auf diese Weise nicht gleichzeitig verwendet, sodass sich eine Ähnlichkeitshemmung nicht einstellen kann. Sobald die Schüler aber sicher in der Rechtschreibung sind, kann die unterschiedliche Schreibung spielerisch miteinbezogen werden (siehe Varianten). Die Karten eignen sich auch gut für kleine dichterische Übungen (siehe Variante Deutschland sucht den Superdichter).

## **Spielanleitung**

**Geeignet für Klasse 2 bis 4.**

**3 bis 5 Spieler**

Jeder Spieler bekommt 5 Karten, die restlichen Karten kommen auf den Ziehstapel. Der jüngste Spieler (Spieler A) fängt an, er kann einen beliebigen Mitspieler (Spieler B) nach einer Karte fragen, die er selbst auf der Hand hat. (Z. B. „Hast du eine ‚Hand‘-Karte?“). Hat Spieler B die Karte, deckt Spieler A seine Karten zu. Spieler B sucht sich ein Wort aus der Liste aus, Spieler A muss dieses Wort buchstabieren. Macht er es richtig, bekommt er die Karte. Macht er es falsch, muss er seine Karte des angefragten Quartetts an Spieler B abgeben und eine andere vom Stapel ziehen. Hat Spieler B die Karte nicht, muss Spieler A eine Karte ziehen. Sobald er die letzte fehlende Karte gezogen hat, muss er sein Quartett ablegen.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 2 Quartette (bei 5 Spielern: 1 Quartett) ablegen kann.

## **Varianten**

Für Fortgeschrittene bietet sich eine Verschärfung an: Für jedes Quartett bekommt man 2 Punkte. Man bekommt 4 Punkte, wenn das nächste abgelegte Quartett zur gleichen Reimfamilie gehört: gleicher Endlaut, unterschiedliche Schreibung. Die Reimfamilien zeichnen sich auch durch ähnliche Schriftfarben aus. Bei dieser Variante darf auch nach Karten gefragt werden, die man noch nicht besitzt. Als Beispiel: Das Quartett „Zahn“ wurde abgelegt (= 2 Punkte). Als nächstes kann der Spieler das Quartett „Kran“ ablegen (= 4 Punkte). Er hat nun 6 Punkte. Eine Besonderheit bieten die Quartette „Fantasie“, „Juni“ und „Baby“. Legt ein (einzelner) Spieler alle drei Quartette ab, kann er mit dieser Reimfamilie 10 Punkte bekommen: 1. Quartett = 2 Punkte, 2. Quartett = 4 Punkte, 3. Quartett = 4 Punkte.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat.

Achtung! Sobald ein Quartett vollständig ist, muss es abgelegt werden. Es ist nicht erlaubt, ein vollständiges Quartett auf der Hand zu behalten!

## **Variante Deutschland sucht den Superdichter**

3 bis 6 Spieler

Jeder Spieler braucht einen Zettel und einen Stift, auf dem der eigene Name notiert wird. Die Karten werden gemischt und als Stapel in die Tischmitte gelegt. Der älteste Spieler ist der Preisrichter für die erste Spielrunde und nimmt verdeckt die oberste Karte vom Stapel. Er liest vier Reimwörter der Karte laut vor. Nun haben die Mitspieler eine Minute Zeit, ein Mini-Gedicht mit mindestens zwei der vier genannten Wörter zu schreiben.

Nach Ablauf der Minute werden die Zettel eingesammelt und die Mini-Gedichte ohne Nennung des Autors nacheinander vorgelesen. Der Preisrichter entscheidet nun, wer das beste Mini-Gedicht geschrieben hat. Dieser Mitspieler erhält die Reimwörter-Karte. Im Uhrzeigersinn ist der nächste Spieler Preisrichter. Der Spieler, der zuerst 3 Karten hat, hat gewonnen und ist damit Deutschlands neuer Superdichter.

# Silben-Jäger



Beim „Silben-Jäger“ wird die Fähigkeit der Laut-Buchstaben-Zuordnung, besonders aber der Figur-Grund-Wahrnehmung gefördert. Diese ist wiederum enorm wichtig für den Leselernprozess. Die Schüler müssen gesuchte Silben von anderen, ähnlich aussehenden Silben optisch schnell unterscheiden können, um zu gewinnen.

Mit dem Kartensatz „Silben-Jäger“ lässt sich auch das sehr unterhaltsame Spiel „Wort-Baumeister“ spielen, bei dem aus Silben Wörter zusammengesetzt werden müssen.

## **Spielanleitung**

**Geeignet für Klasse 1 bis 4.**

**3 bis 5 Spieler**

Die Zahlenkarten 1 bis 4 werden offen auf den Tisch gelegt.

Die Silben-Karten liegen gemischt als Stapel auf dem Tisch.

Ein Spieler zieht eine Silben-Karte, sucht sich eine Silbe heraus und zählt die Häufigkeit dieser Silbe auf der Karte. Er nennt die Silbe, buchstabiert sie und sagt, ob sie klein- oder groß geschrieben ist.

Die Silben-Karte wird gut sichtbar auf den Tisch gelegt.

Die anderen Spieler suchen die Silbe nun auf der Karte und zählen die Silben-Häufigkeit. Jeder Spieler legt dann seine Hand auf die seiner Meinung nach passende Zahlenkarte.

Derjenige Spieler erhält die Silben-Karte, der als erster seine Hand auf die richtige Zahlenkarte gelegt hat. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster 4 Silben-Karten hat.

## ***Variante Wort-Baumeister***

Jeder Spieler braucht einen Zettel und einen Stift.

Ein Spieler mischt die 28 Silben-Karten, legt diesen Stapel verdeckt auf den Tisch, zieht eine Karte und legt sie offen auf den Tisch. Die Spieler bilden mit den Silben auf der Karte verschiedene Wörter, die sie auf ihren Zettel schreiben.

### 1. Runde

Sobald ein Spieler zwei Wörter richtig aufgeschrieben hat, ruft er „Stopp!“. Alle Spieler hören auf zu schreiben. Für jedes richtig aufgeschriebene Wort erhält jeder Spieler einen Punkt.

### 2. Runde

Nun zieht der nächste Spieler eine Karte und legt sie offen hin.

Die Spieler bilden mit den Silben der neuen Karte verschiedene Wörter, die sie auf ihren Zettel schreiben. Sobald ein Spieler drei Wörter richtig aufgeschrieben hat, ruft er „Stopp!“. Alle Spieler hören auf zu schreiben. Für jedes richtig aufgeschriebene Wort erhält jeder Spieler einen Punkt.

### 3. Runde

Nun zieht der nächste Spieler eine Karte. Jeder muss vier Wörter aufschreiben.

usw.

Hat ein Spieler „Stopp!“ gerufen und Wörter falsch geschrieben, bekommt er für diese Runde keine Punkte. Alle anderen Spieler bekommen für jedes falsch geschriebene Wort keinen Punkt.

Der oder die Spieler, die 11 oder mehr Punkte haben, haben gewonnen.

# Teekesselchen



In der deutschen Sprache gibt es viele Wörter, die gleich geschrieben und gleich ausgesprochen werden, aber unterschiedliche Bedeutungen haben (= Homonyme). Bei dem „Teekesselchen-Spiel“ müssen die Schüler diese Wörter mithilfe von Hinweisen erraten. Das Spiel fördert die Sprachkompetenz, das „Querdenken“, die Konzentration, die Kommunikation zwischen den Schülern und es erhöht den aktiven und passiven Wortschatz. Mit der enthaltenden Blanko-Karte und der auf der Rückseite verzeichneten „A-Z – Liste mit über 100 weiteren Teekesselchen“ können die Schüler zudem eigene Teekesselchen-Karten erfinden und schreiben (= weitere Schreib- und Erzählanlässe), sodass die Anzahl der Teekesselchen-Karten stetig wächst.

## **Spielanleitung**

**Geeignet für Klasse 2 bis 4.**

### **Im Klassenverband**

Es werden zwei Teams gebildet. Aus jedem Team kommt ein Spieler nach vorne. Spieler A liest die linken, blau gedruckten Hinweise vor, Spieler B die grün gedruckten, rechten. Es wird jeweils abwechselnd nur ein Hinweis vorgelesen. Das Team, das das Teekesselchen zuerst errät, bekommt die Karte.

Rät ein Team falsch, setzt es für eine Runde aus. Das andere Team darf sich alle restlichen Hinweise anhören und anschließend raten.

Gewinner ist das Team, das zuerst 3 Karten hat.

## **Varianten**

### 2 Spieler

Jeder Spieler erhält verdeckt 5 Teekesselchen-Karten, die er hintereinander hält, so dass nur die vorderste Karte zu sehen ist. Abwechselnd lesen die Spieler je einen beliebigen Hinweis vom linken und rechten Teekesselchen-Text vor – also erst liest Spieler A einen Hinweis von seiner Karte vor, dann Spieler B von seiner Karte, dann wieder Spieler A usw. Jederzeit darf der Gegenspieler die mögliche Lösung nennen. Rät der Gegenspieler richtig, bekommt er die Karte. Rät der Gegenspieler falsch, bekommt der Vorleser die Karte. Sind alle Hinweise vorgelesen und der Gegenspieler hat das Teekesselchen nicht erraten, erhält ebenfalls der Vorleser die Karte.

Der Spieler, der zuerst 3 Karten vor sich liegen hat, ist Sieger.

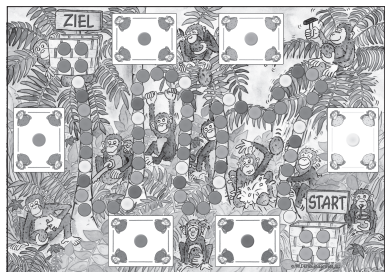
### 3 bis 6 Spieler

Alle Teekesselchen-Karten werden gemischt. Der älteste Spieler nimmt den Stapel und liest die Hinweise von der rechten und linken Seite abwechselnd vor. Der Spieler, der die Teekesselchen-Lösung nennt, bekommt die Karte. Errät niemand das Teekesselchen, erhält der Vorleser die Karte. Im Uhrzeigersinn wandert der Kartenstapel zum nächsten Spieler. Dieser Spieler liest nun die Hinweise des nächsten Teekesselchens vor.

Der Spieler, der zuerst 3 Karten hat, ist Sieger.

# Weitere tolle Spielideen

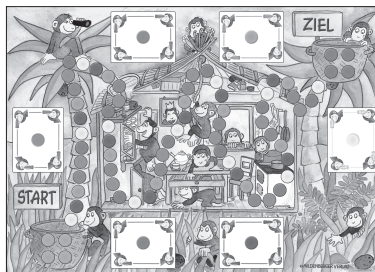
## ... für Deutsch



### Wer knackt die Nuss?

Bestell-Nr. 140-92

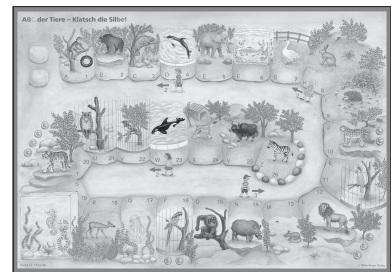
ISBN 978-3-619-01492-7



### Wer findet eine große Nuss?

Bestell-Nr. 140-93

ISBN 978-3-619-01493-4



### ABC der Tiere 1 – Klatsch die Silbe!

Bestell-Nr. 1402-99

ISBN 978-3-619-14299-6

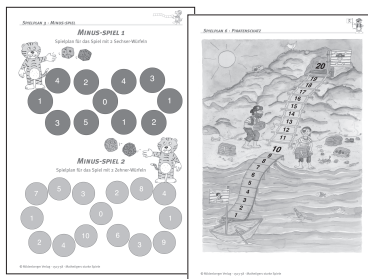
## ... für Mathe



### Zifix

Bestell-Nr. 1502-95

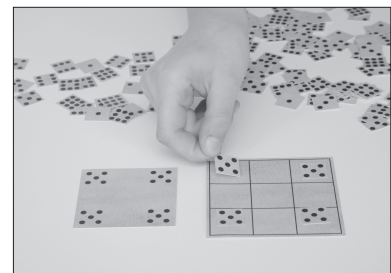
ISBN 978-3-619-15295-7



### Mathetigers starke Spiele

Bestell-Nr. 1503-58

ISBN 978-3-619-15358-9



### Punkt mal Punkt

Bestell-Nr. 1502-46

ISBN 978-3-619-15246-9