

II.A.25

Kleine Spiele

Das Fach Deutsch im Sportunterricht – Fächerübergreifender Sportunterricht

Christian Gustedt und Johanna Mauer



© RAABE, erstellt mit ChatGPT, KI-Technologie

Die Vermittlung von Grammatikwissen im Deutschunterricht wird von den Schülerinnen und Schülern oft als einseitig und „trocken“ empfunden. Um die Motivation und das Interesse an Inhalten des Deutschunterrichts zu wecken, bietet sich ein fächerübergreifender Ansatz im Schulsport an. Kleine Spiele eignen sich gut, um die Bereiche „Wortarten“, „Satzglieder“ usw. aus dem Deutschunterricht in die Sporthalle zu verlegen. In dieser Unterrichtseinheit werden zahlreiche Beispiele dazu gezeigt.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	5/6
Dauer:	4 Doppelstunden
Kompetenzen:	Leistung erfahren; kooperieren und wetteifern; Grammatikwissen festigen
Thematische Bereiche:	Laufspiele, Wurfspiele, Schnelligkeit, Deutsch, Grammatik
Medien:	Übungs- und Spielbeschreibungen

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema:	Spiel- und Übungsformen zu Wörtern
M 1	Wortfelder
M 2	Wortfamilien
M 3	Kettenfangen
M 4	Kettenfangen – Kopiervorlage
Benötigt:	1 Springseil pro Person; 1 Softball, 1 Stadt-Land-Fluss-Zettel“ und 1 Stift pro Gruppe; verschiedene Bälle, 4 Hütchen, 2 Leibchen

2. Doppelstunde

Thema:	Spiel- und Übungsformen zu Wortarten
M 5	Wortarten-Pässe
M 6	Postboten-Wortarten
M 7	Postboten-Wortarten – Kopiervorlage
M 8	Wortarten-Stand-Up
Benötigt:	verschiedene Bälle (z. B. 3 Mini-Handbälle); 1 Handball pro Paar; 4 Hütchen, 4 kleine Kästen, 1 Buch

3. Doppelstunde

Thema:	Spiel- und Übungsformen zu Zeitformen
M 9	Postboten-Zeitformen
M 10	Postboten-Zeitformen – Kopiervorlage
M 11	Hula-Hoop-Uhr
M 12	1, 2 oder 3?
Benötigt:	1 (Hula-Hoop-)Reifen pro Person; 1 Textzettel und 1 Stift pro Paar; 3 Hütchen, 1 Musikanlage und (Lauf-)Musik

4. Doppelstunde

Thema:	Spiel- und Übungsformen zum Satzbau
M 13	Satzbau-Manufaktur
M 14	Satzbau-Manufaktur – Kopiervorlage
M 15	Atomspiel
Benötigt:	1 Ball pro Person; 1 Stoppuhr, 1 Pfeife

Wortfelder

M 1

Material: 4 Hütchen

Organisation: Es wird ein Spielfeld (20 x 20 Meter) mit Hütchen markiert.

Beschreibung: Die SuS gehen frei auf dem Spielfeld umher. Die Spielleitung nennt das erste sinnverwandte Wort aus einem Wortfeld. Zum Beispiel nennt sie die Wörter „gehen“, „laufen“, „tippeln“ und „schleichen“ nacheinander aus dem Wortfeld „Fortbewegung“. Die SuS führen dann die Tätigkeit bzw. die unterschiedliche Fortbewegungsart des jeweiligen genannten Wortes aus. (Aus dem Wortfeld „Begrüßung“ können die Wörter „abklatschen“, „Hände schütteln“, „umarmen“ usw. von der Spielleitung ausgerufen werden.)



Hinweis: Den SuS muss genügend Zeit gegeben werden, um die Tätigkeit korrekt ausführen zu können.



Variationen:

- Die Wörter stammen aus dem Bereich Sportarten (z. B. „Sprung“, „Fechten“, „Turnen“ usw.).
- Einzelne SuS stellen nacheinander ein Wort pantomimisch dar. Die anderen machen die Pantomime nach und sollen das Wort erraten.

Wortfamilien

M 2

Material: 1 Softball pro Gruppe, ggf. verschiedene Bälle (z. B. Hand-, Basketball, Rugby-Ei)

Organisation: Die SuS gehen in Gruppen zu je 5–6 Personen zusammen. Jede Gruppe erhält einen Ball und bildet einen großen Innenstirnkreis.

Beschreibung: Ein Gruppenmitglied hat zu Beginn den Ball in den Händen und nennt ein Wort (z. B. „Schule“). Danach wirft es den Ball zu einer Person im Kreis. Diese soll nun ein Wort mit demselben Wortstamm nennen (z. B. „Schulhof“) usw.



Hinweis: Fällt einem Gruppenmitglied kein geeignetes Wort ein, führt es 5 Jumping Jacks durch und darf dann ein Wort aus einer neuen Wortfamilie nennen.



Variationen:

- Die SuS bilden Reihen zum Wort (z. B. Kinderbuch, Kochbuch usw.).
- Die SuS müssen erst eine Bewegung (z. B. Hockstretksprung) ausführen, bevor sie ein Wort nennen.
- Die SuS bewegen sich frei auf einem Spielfeld und spielen sich den Ball zu (direkte oder indirekte Pässe).
- Unterschiedliche Bälle verwenden.

(In Anlehnung an: *Bewegtes Lernen im Fach Deutsch – Klassen 5 bis 10/12. Müller und Kschamer, 2016.*)

Postboten-Wortarten

M 6

Material: 4 kleine Kästen, 4 Hütchen, 1 Pack Satzstreifen von **M 7** pro Team (1 Farbe pro Team, z. B. gelb, rot, grün, blau), Lösungsbogen (**M 7**)

Vorbereitung: Die Satzstreifen (**M 7**) jeweils in den Teamfarben kopieren (ggf. die SuS im Vorfeld befragen, welche Wortarten sie kennen, und entsprechend auswählen). Die kleinen Kästen mit je einem Zettel (Wortart) versehen.

Organisation: Die SuS teilen sich in 4 gleich große Teams (gelb, rot, grün, blau) ein. Jedes Team stellt sich an einem Starthütchen in je einer Hallenecke auf. Außerdem liegt dort für jedes Team ein verdeckter Stapel der ausgeschnittenen Satzstreifen (in der jeweiligen Teamfarbe). Zwischen den benachbarten Teams steht je ein kleiner Kasten (mit der Öffnung nach oben und mit Wortart-Zettel).

Beschreibung:

Auf ein Signal zieht die erste Person (A) pro Team einen Streifen vom Stapel, liest den Satz lautlos und soll das fettgedruckte Wort identifizieren. Dann läuft A mit dem Streifen im Uhrzeigersinn zum entsprechenden Kasten und legt ihn dort ab. Danach läuft A in Gegenrichtung wieder zur Teamecke, wo die nächste Person einen Satzstreifen zieht usw.

Das Spiel endet, wenn jedes Team alle Sätze zugeordnet hat.



Hinweise:

- Die laufenden SuS nehmen Rücksicht aufeinander.
- Die Auswertung der zugeordneten Sätze erfolgt selbstständig durch die SuS mithilfe des Lösungsbogens (**M 7**). Jede Gruppe wertet die richtigen Sätze des im Uhrzeigersinn stehenden Kastens aus. Die falsch zugeordneten Satzstreifen werden aussortiert. Anhand der Farben kann festgestellt werden, welches Team wie viele Sätze richtig zugeordnet hat. Pro richtig zugeordnetem Satz gibt es einen Punkt.
- Die Spielleitung kann zusätzliche Punkte verteilen: 4 Punkte an das schnellste, 3 Punkte an das zweitschnellste Team usw.
- Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



Variationen:

- Die SuS bilden innerhalb der Gruppe Paare und lesen und laufen zu zweit.
- Die Fortbewegungsart (Hosperlauf usw.) verändern.
- Es werden weitere Wortarten (z. B. Artikel, Präposition, Pronomen, siehe **M 7**) hinzugenommen. Das Spiel wird dadurch komplexer.

M 7

Postboten-Wortarten – Kopiervorlage

Nomen

Der **Junge** läuft durch die **Turnhalle**.

Die **Katze** fiel vom **Dach**.

Das **Spiel** dauerte lang.

Das **Team** feierte seinen **Sieg**.

Verb

Wir **joggen** im Park.

Sie **sprangen** über den Bach.

Wir **spazieren** durch den Wald.

Der Junge **spielt** sein erstes Tennisturnier.

Adjektiv

Ich werde ein **neues** Rennrad bekommen.

Der **grüne** Frosch hüpft in den Teich.

Sportlerinnen und Sportler haben **starke** Beine.

Die Spielenden sind **schnell**.