134174

Sprachwelt

Würfel-geschichten

Wehrfritz
fördern • bilden • erleben

Würfelgeschichten

Bei diesem außergewöhnlichen Würfelspiel dreht sich alles um Wörter, Sätze und Geschichten. Neben den Wortwürfeln spielt die Fantasie der Kinder die Hauptrolle. Die Würfel sind die Ideengeber, die Kinder die Akteure: beim Umschreiben von Begriffen, Bilden von Kettensätzen, Erfinden und Schreiben von Geschichten, beim Pantomimenspiel oder Buchstabieren. Die Würfelgeschichten sind abwechslungsreich und vielfältig wie das tägliche Leben. Die Spielideen regen bereits im Vorschulalter zum Sprechen an und sind bis zur 6. Klasse Impulsgeber für kreatives Schreiben.

Für 2 – 6 Spieler von 4 – 99 Jahren.

Spielidee und Illustration: Jan Dietrich Kuhl

Spielinhalt:

6 Themensäckchen mit je 18 farbigen Würfeln
3 Magnettafeln mit 6 Wörterlisten
30 Magnete
1 Sanduhr
100 Spielchips
1 Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

1. Geschichten erfinden – Geschichten schreiben – Fabulieren im Kindergarten und in der Grundschule

2. Spielideen für den Kindergarten

3. Spielideen für die Grundschule

1. Geschichten erfinden – Geschichten schreiben – Fabulieren im Kindergarten und in der Grundschule

Erzählen und Geschichten schreiben –
Von vielen geliebt, für manche ein rotes Tuch

Für viele ist es die schönste Sache der Welt, die meisten von uns verzehren sich nach ihnen, und wir alle erleben tagtäglich unzählige neue. Die Rede ist von Geschichten – jene Form mündlicher oder schriftlicher Erzählungen, die uns zum Lachen, Staunen, Weinen, Stöhnen, Gruseln bringen oder auch einfach nur Anlass zum Nachdenken bieten.

Für Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter stellen sie ein bedeutsames Medium im Sprach- und Schrifterwerb dar und sind im Rahmen der Aufsatzerziehung wichtiger Bestandteil des Deutschunterrichts. Mündliches Erzählen gilt für die Kleinsten als „die elementarste Form der Verarbeitung von Welt". Kinder erzählen in der Regel unaufgefordert und sie hören selbst zu, wenn sie an Erzählungen anderer interessiert sind. Gleichwohl gibt es zunehmend Kinder, die von Haus aus wenig an Erzählerfahrung mitbringen. Spätestens im Rahmen der schriftlichen Verarbeitung von Erlebnissen, Erfahrungen oder Fantasien wird uns dies leider immer öfter bewusst.

Frust statt Lust – Was schreibe ich nur?

Jeder Pädagoge kennt sicherlich dieses lähmende Gefühl, welches viele Kinder überkommt, wenn im Rahmen der Aufsatzerziehung Themenüberschriften wie „Mein schönstes Ferienerlebnis" oder „Pech gehabt" an die Tafel geschrieben werden. Lange Gesichter und jene innerliche Blockade, einfach unbefangen draufloszuschreiben, sind bei vielen Schülerinnen und Schülern in einem solchen Moment die Folge. Minutenlanges Grübeln über einem weißen Stück Papier und der ständige Blick zur Uhr sind nur zwei der am häufigsten anzutreffenden negativen Begleiterscheinungen.
Es sind diese typischen, immer wieder auftretenden Probleme wie „Über was soll ich eigentlich schreiben? Mir fällt nichts ein!", „Wie fange ich an?" und „Ich mache ja sowieso wieder hunderttausend Fehler.", welche den Mut zu schreiben meist schon im Keim ersticken.

2. Spielideen für den Kindergarten

Zu beachten gilt: Je nach Stärke und Homogenität der entsprechenden Lerngruppe kann und darf – wie bei allen Spielideen – die Anzahl der unterschiedlichen Würfel-Rubriken reduziert werden. Die Erzieherin rückt durch ihre Funktion als Vorleserin jetzt stärker in den Blickpunkt und unterstützt die Kinder auf ihrem Weg, „echte kleine Wortexperten" und „erlebnisdurstige Erzähltalente" zu werden.

Quatsch mit Soße

Ziel: Erfinden einer Unsinnsgeschichte

Zunächst wird von der Gruppe ein Themensäckchen, z. B. Indianergeschichten, ausgewählt. Dann wird ein Kind zum Spielleiter ernannt. Dieser sucht sich einen Würfel aus und würfelt einen Begriff, z.B. Indianer. Die Erzieherin liest den Begriff für alle Kinder laut vor. Der Spielleiter erfindet mit seinem gewürfelten Begriff anschließend einen Satz zum gewählten Thema. Das Tolle an dieser Erfinder-Runde ist, dass man die lustigsten und unmöglichsten Dinge erfinden darf, z.B. „Der Indianer küsst sein Pferd und trinkt ein Glas Kakao."
Anschließend sucht sich das nächste Kind einen Würfel und verfährt ebenso. Je mehr Unsinn fabriziert wird, umso größer ist das Erzählvergnügen.

Differenzierung: Starken Gruppen gelingt es möglicherweise, eine angefangene Geschichte fortzuführen.

3. Spielideen für die Grundschule

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Im folgenden Kapitel wird eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten des Spiels „Würfelgeschichten" im Unterricht aufgezeigt. Vom Verfassen kleiner Satzgeschichten über das Erfinden abenteuerlicher Spaßgeschichten bis hin zu grammatikalischen und Rechtschreibübungen erweist sich „Würfelgeschichten" als wahres Chamäleon im Rahmen der Aufsatzerziehung.

Kunterbunte Satzgeschichten

Ziel: Bilden von Sätzen mit möglichst vielen Satzbausteinen

Spielanleitung:
Um viele abwechslungsreiche, interessante und unterhaltsame Satzgeschichten zu einem Themenbereich, z. B. Spukgeschichten, erfinden zu können, steht jede Würfelfarbe zweimal zur Verfügung.

Der Spielleiter legt zu Beginn der Abenteuersätze-Konferenz alle Würfel in die Mitte des Tisches.

Der links neben ihm sitzende Schüler wählt aus den insgesamt 18 Würfeln zwei verschiedenfarbige aus und würfelt.
Um einen Einstieg in die Geschichte zu erhalten, werden ein goldener „Zeiten-Würfel" sowie ein silberner „Ortsangaben-Würfel" durch den Spielleiter hinzugewürfelt.

Mit den vier erwürfelten Satzbausteinen soll nun jeder Spieler seinen Geschichten-Einleitungssatz schriftlich formulieren.
Anschließend wird reihum gewürfelt. Jeder Spielteilnehmer darf nacheinander *zwei unterschiedlich farbige Würfel* bei seinem Wurf einsetzen.

Die erwürfelten Wörter sollen von allen Mitspielern immer in einen kleinen Geschichten-Satz eingebaut und notiert werden. Erzähltechnisch starken Kindern gelingt es dabei möglicherweise sogar, eine kleine zusammenhängende Erzählung abzufassen. Dies ist ein *KANN* jedoch kein *MUSS*.
Die beiden erwürfelten Begriffe werden innerhalb des niedergeschriebenen Satzes jeweils mit rotem Stift unterstrichen.

Einsatz der „aufstellbaren Wörterliste"
Um allen Spielern die Möglichkeit einzuräumen, die jeweils erwürfelten zwei Begriffe orthographisch korrekt zu erfassen, setzt der Spielleiter auf der vor ihm auf dem Tisch stehenden WÖRTERLISTE zwei Magnete, welche die „Reizworte" für jeden in ein ideales Sichtfeld rücken.
Zusätzlich bietet die „aufstellbare Wörterliste" allen Teilnehmern im Rahmen innerer Differenzierung ein optimales Angebot an ideenbringendem Wortmaterial.

1zig artig! von Wehrfritz

Durchdachte Produkte von Anfang an!

8 spannende Welten zum Erlernen, Erleben, Erkunden …

Entdecken Sie einzigartige Produkte, die in Zusammenarbeit mit Experten aus der Praxis in Deutschland entwickelt und designt wurden und von Pädagogen in der täglichen Arbeit gern eingesetzt werden.

Lernwelt

Sinneswelt

Zahlenwelt

Ernährungswelt

Sprachwelt

Sachenmacher

Musikwelt

Bewegungswelt

Wehrfritz

Wehrfritz GmbH
August-Grosch-Straße 28 – 38
96476 Bad Rodach · Germany
www.wehrfritz.de