

Spaß mit Sprachen – Lingue in gioco

ESF-Lehrgang für KinderanimateurInnen sprachfördernder Freizeitinitiativen
Formazione FSE per animatori ed animatrici di iniziative ludico-linguistiche nel tempo libero

Tiere und Orientierung – Simone Jakomet

Ziel

Kategorie „Tiere“ festigen/ausbauen + Orientierungsübungen

Zielgruppe

11 Kinder im Alter 8-11 Jahre (6 Buben und 5 Mädchen): alle deutschsprachig. Das Projekt wird auf ital. durchgeführt.

Kontext

Sprachwoche im Jugendzentrum, Kaltern

Planung

1. Spiel – Ziel = Aufwärmen: Kinder schreiben ihr Lieblingstier auf ein post-it und kleben es sich auf die Brust. Alle machen gemeinsam die einzelnen Tiere mit Geräuschen und Bewegungen nach. (*non-verbale Sprache*) Die Spielleiterin ergänzt die Bewegungen und Geräusche durch einzelne dazu passende Wörter: z.B. Schildkröte = langsam
2. Spiel – Ziel = Stuhlkreis; die Kinder stellen sich alphabetisch nach Tiernamen auf. Dabei müssen sie auf den Stühlen stehen und nicht den Boden berühren, wo „hungrige Krokodile“ lauern. (*visuelles Einprägen der Tiernamen ohne spontane sprachliche Produktion; Konsolidierung der Gruppendynamik – Problem solving*)
3. Spiel – Ziel = Tier-Memory (*Benennung der Tiernamen, die in den ersten zwei Spielen vorgekommen sind; teilverbale Sprache*)
4. Spiel – Ziel = Tiergeschäft im Freien (Regeln des Spiels „Obstsalat“): Kinder kleben sich ein Memorykärtchen mit der Abbildung eines Tieres auf die Brust und setzen sich auf einen Stuhl. Die Stühle sind kreuz und quer verteilt; ein Stuhl fehlt. Ein Kind ist der Käufer und sagt „Ich gehe ins Geschäft und kaufe ... einen Hund, eine Katze....; alle Tiere“. Die genannten Tiere müssen Platz tauschen und der Käufer versucht, sich einen Platz zu ergattern. (*gesteuerte sprachliche Produktion mit einfachem Satz; Kinder werden nicht verbessert, Betreuerin wiederholt es richtig*)

5. Spiel – Ziel = Pferderennen – erstes Orientierungsspiel; Konzentrationsübung. Sprachliche Anweisungen befolgen, die u.a. mit Orientierung zusammenhängen. Kinder bilden einen engen Kreis; sie knien und berühren mit den Unterarmen den Boden. Beim Startsignal durch die Spielleiterin „Pferderennen!“ klatschen die Kinder mit ihren Handflächen auf den Boden; das Klatschen symbolisiert das Rennen der Pferde. Sagt die Spielleiterin „Rechtskurve“ oder „Linkskurve“, müssen sich die Kinder einige Sekunden nach rechts oder links lehnen. Beim Befehl „Stein“ machen die Kinder mit Armen und Oberkörper eine Sprungbewegung, bei „Wasser“ sagen alle Kinder „brrrr“, bei „Ziel“ wird gejubelt. Es folgen auch noch andere Befehle, die man beliebig anpassen kann.
6. Spiel – Ziel = Kontrollturm, Wiederholung/Festigung/Ausbau von Orientierungsbegriffen vor Beginn des Spieles: links, rechts, ein Schritt, zwei Schritte, hinauf, hinunter usw. Festigung der Gruppendynamik. Jedes Kind setzt sich auf einen Stuhl; die Stühle werden so aufgestellt, dass sie Hindernisse für einen Parcours darstellen. 2 Kinder stellen Kontrolltürme dar und rufen Befehle aus; einem Kind werden die Augen gebunden – dieses Kind muss den Parcours durchlaufen ohne auf die Hindernisse zu stoßen. Die sitzenden Kinder passen auf, dass sich das Kind mit verbundenen Augen nicht verletzt.
7. Spiel – Ziel = Basteln von Tierfiguren ohne sprachliche Anleitung; Förderung der Kommunikation zwischen den Kindern; Spielleiterin interveniert nur um Begriffe wie „Klebstoff, Schere, Papier usw.“ aufzufrischen.