

Die Förderspiele

Förderspiele bieten im offenen Unterricht durch ihre spielerischen, sozialen und kommunikativen Aspekte eine willkommene Abwechslung zum individualisierten Lernen des einzelnen Kindes. Der Spielcharakter der Materialien löst bei den Kindern eine hohe Motivation aus.

Der spielerische Umgang mit dem Lernstoff wiederum ist Ausgleich und Erholung zum anstrengenden und zielgerichteten Lernen mit anderen Übungsmaterialien.

Mit ihren spezifischen Übungszielen können Förderspiele vor allem als Differenzierungs- und Übungsmaterial zur individuellen Förderung eingesetzt werden und stellen somit auch eine hilfreiche Ergänzung des Unterrichtswerkes dar.

Die Spiele können einen festen Platz im offenen Angebot einer gestalteten Lernumgebung haben:

- als freiwilliges Spielangebot in offenen Lernphasen,
- als verpflichtendes Übungsangebot im strukturierten Umgang mit dem Material,
- oder zur gezielten Förderung in differenzierten Gruppen oder mit einzelnen Kindern, auch unter Anleitung der Lehrkraft.

Im Folgenden werden deshalb Vorschläge zum Umgang in offenen Situationen oder gezielten Übungssituationen gemacht.

Herstellung:

Es empfiehlt sich, die Kartonbögen vor dem Zerschneiden zu laminieren, um die Haltbarkeit zu erhöhen. Anschließend sollten die Einzelteile in passende Schachteln sortiert werden. In diese Schachteln kann gleichzeitig auch das benötigte Zubehör (Wäscheklammer, Legeplättchen) bereit gelegt werden.

Zur besseren Übersicht können diese Schachteln mit den Schildern der → KV 8 beklebt werden. Werden die Spiele als Wahl-/Pflichtangebot der gesamten Klasse zur Verfügung gestellt, genügt es, drei bis vier Ausfertigungen bereit zu halten.

1. Puzzles

Zubehör: kein weiteres Zubehör notwendig

Anzahl der Spieler: 1-2

Ziele:

- Sicheres Einprägen/Wiederholen/Üben der Anlautbilder und Buchstaben aus der Schreibtabelle

Inhalte:

Jedem Anlautbild muss der passende Buchstabe zugeordnet werden. Es entsteht eine geometrische Figur. Dadurch ist eine Selbstkontrolle möglich.

Puzzle 1 beinhaltet nur den linken Block der Schreibtabelle.

Puzzle 2 beinhaltet nur den rechten Block der Schreibtabelle.

Puzzle 3 enthält eine Mischung aus allen Blöcken der Schreibtabelle.

Spielmöglichkeit:

Das Puzzle kann in Einzel- oder Partnerarbeit gelegt werden. Bei zwei Spielern können die Puzzle-teile vorher an beide Partner verteilt werden. Es wird immer abwechselnd ein Puzzleteil gelegt und die Partner kontrollieren sich gegenseitig.

2. Dominos

Zubehör: kein weiteres Zubehör notwendig

Anzahl der Spieler: 1-3

Ziel:

- Einprägen/Üben/Wiederholen der Laut-Buchstaben-Beziehungen

Inhalte:

Zu den Bildern und Buchstaben der Schreibtabelle muss ein weiteres Bild mit dem gleichen Anlaut gefunden werden. Wie bei einem Domino-Spiel entsteht durch das Anlegen in der zweiten Hälfte der Dominokarte wieder eine neue Aufgabe. Mit der Start-Karte kann begonnen werden. Eine Selbstkontrolle ist dadurch möglich, dass die letzte Karte der Schlange die Ziel-Karte sein muss.

Spielmöglichkeiten:

- Die Karten können zu Beginn offen ausgelegt werden und der/die Spieler suchen (abwechselnd) eine passende Karte zum Anlegen.
- Die Karten werden zu Beginn an die Mitspieler gleichmäßig verteilt. Wer an der Reihe ist, darf, wenn möglich, eine Karte anlegen.

3. Klammerkarten

Zubehör: Wäscheklammern

Anzahl der Spieler: 1–2

Ziele:

- Sicherung/Übung der Laut-Buchstaben-Zuordnung
- Heraushören eines Lautes in einem vorgegebenen Wort
- Bestimmung der Lautstellung: Anlaut oder im weiteren Verlauf des Wortes

Inhalte:

Jeweils sechs vorgegebene Wörter müssen auf einen bestimmten Laut abgehört werden. Der zu suchende Laut ist durch den Buchstaben und gleichzeitig durch das Anlautbild vorgegeben.

Spielmöglichkeiten:

- Die Karten können individuell in Einzelarbeit zur vertiefenden Übung bearbeitet werden (zum Beispiel nachdem der gleiche Buchstabe im Buchstabenheft geübt worden ist).
- Die Karten können in Partnerarbeit gesteckt werden. Die Partner sitzen sich gegenüber und kontrollieren die Klammern.
- Das Wortmaterial kann in Förder- oder/und Differenzierungsmaßnahmen von der Lehrkraft deutlich vorgesprochen werden und das Kind steckt die passenden Klammern.

4. Wort-Bild-Karten

Zubehör: eventuell aus den Kopiervorlagen hergestellte Zuordnungskarten:

- Körbchen mit der Markierung für einsilbig, zweisilbig oder dreisilbig, → KV 2
- Anlautkarten mit dem dazugehörigen Anlautbild, → KV 1
- Silbenkärtchen mit vorgegebenen Königsbuchstaben,
- Artikelkärtchen,
- Eieruhr.

Anzahl der Spieler: 1–gesamte Klasse

Ziele:

- Übungen zur phonologischen Bewusstheit: Reimwörter heraushören/gleiche Anlaute heraushören
- Übungen zur Laut-Buchstaben-Zuordnung
- Übungen zum Anlautvergleich
- Übungen zur Silbengliederung

- Leseübung
- Wörter verschriften und kontrollieren
- richtigen Artikel ergänzen

Inhalte:

160 Bildkarten mit dem dazugehörigen Wort auf der Rückseite. Ferner weisen die Wortkarten durch den farbigen Artikelpunkt das Genus aus. Blau steht für maskulin, rot für feminin und grün für neutrum.

acht	Gurke	neun	Spiegel
Affe	Hand	Nixe	Spinne
Ananas	Hase	Note	Stempel
Apfel	Haus	Öffner	Stern
Aquarium	Helm	Ohr	Tafel
Auge	Herz	Öl	Tasche
Bär	Hexe	Ordner	Taxi
Bauch	Hund	Osterhase	Teddy
Bein	Hut	Pfeife	Telefon
Berg	Igel	Pfeil	Tisch
Besen	Iglu	Pferd	Topf
Bürste	Indianer	Pflaster	Tor
Cent	Insel	Pfütze	Trompete
Computer	Jacke	Pinzel	Tube
Dach	Jäger	Pirat	Tür
Dose	Jogurt	Polizist	Überholverbot
Drachen	Jojo	Puppe	Ufo
drei	Käfer	Quadrat	Unfall
dreizehn	Kerze	Qualle	Unterhose
Dusche	Kirsche	Quartett	Vampir
Ei	Kiwi	Rakete	Vase
eins	Knopf	Raupe	vier
Eis	Krokodil	Regal	Vogel
Elefant	Kuchen	Ring	Vulkan
elf	Lampe	Roller	Wal
Engel	Lego	Rose	Wecker
Ente	Leiter	Rutsche	Wippe
Esel	Lineal	Schaf	Wolke
Euro	Löffel	Schal	Würfel
Euter	Lolli	Schaukel	Wurst
Fahne	Mantel	Schlange	Yacht
Fenster	Maus	Schnecke	Zange
Fisch	Milch	Schuhe	Zaun
Flasche	Mond	Schwein	Zebra
Flöte	Mund	sechs	zehn
fünf	Muschel	Seife	Zitrone
Fuß	Mütze	Seil	zwei
Gabel	Nase	sieben	Zwerg
Geld	Nashorn	Sofa	zwölf
Giraffe	Nest	Sonne	Zylinder

Die Wortkarten beinhalten 12 Reimwortpaare:

Topf – Knopf	Rose – Dose
Hase – Nase	Berg – Zwerg
Hund – Mund	Maus – Haus
Insel – Pinsel	Mütze – Pfütze
Flasche – Tasche	Wal – Schal
Fisch – Tisch	Schlange – Zange

Außerdem besteht das Wortmaterial vorwiegend aus lautgetreuen Wörtern, sowie einigen Wörtern mit den ersten rechtschriftlichen Phänomenen aus dem dritten Teil des Buchstabenheftes und den Zahlwörtern.

Vorwiegend lautgetreue Wörter, die durch das Silben schwingen hörbar gemacht werden, sind:

Affe Auge Ananas Apfel
 Bär Bauch Bein Besen Bürste
 Dach Drachen Dusche
 Ei Euro Eis Euter Elefant Ente Esel
 Flöte Fenster
 Geld Giraffe Gurke Gabel
 Hand Helm Herz Hut
 Igel Iglu Indianer
 Jogurt Jacke Jäger Jojo
 Käfer Kiwi Kerze Kirsche Krokodil Kuchen
 Lampe Lego Lineal Leiter Löffel Lutscher
 Mond Milch Muschel Mantel
 Nest Nashorn Note
 Osterhase Ordner Öl
 Polizist Puppe Pirat Pfeife
 Rakete Raupe Regal Ring Roller Rutsche
 Seife Sofa Sonne Seil Schaf Schaukel Schwein
 Tafel Telefon Trompete Tür Tor Tube
 Unterhose Ufo Überholverbot
 Wippe Wolke Würfel Wurst Wecker
 Zaun Zebra Zitrone

Wörter zu den rechtschriftlichen Übungen:

Aquarium Cent Computer Engel Fahne Fuß Hexe
 Nixe Öffner Ohr Pfeil Pferd Pflaster Qualle Quar-
 tett Quadrat Spiegel Spinne Stern Stempel Schne-
 cke Schuhe Teddy Taxi Unfall Vogel Vampir Vase
 Vulkan Yacht Zylinder

(Bei Lautübungen zu anderen Lauten können die-
 se Wörter selbstverständlich mitbenutzt werden,
 z.B. Fuß bei F oder u.)

Zahlwörter:

eins zwei drei vier fünf sechs sieben acht neun
 zehn elf zwölf dreizehn

Die Lehrkraft kann – wenn gewünscht – die Wort-
 karten vorsortieren und zu gezielten Übungsformen
 in der Klasse auslegen oder zu Fördermaßnahmen
 heranziehen.

Die Wortkarten sind so groß, dass sie in Einzel-,
 Partner- oder Gruppenarbeit verwendet werden
 können. Es ist jedoch auch möglich, sie zu De-
 monstrations- und Übungszwecken im Klassen-
 verband zu zeigen und zu benutzen.

Spielmöglichkeiten:

- Die vorsortierten 24 Wortkarten, die sich reimen, können als Wortpaare in Einzel- oder Partnerarbeit gelegt werden.
- Die Bilder können auf ihre Lautung abgehört werden:
 - Zu einem gewählten Laut (Anlautbild aus der → KV 1 benutzen) werden alle Bilder mit dem gleichen Anlaut herausgesucht.
 - Alle (oder ausgewählte) Bilder werden auf einen bestimmten Laut abgehört und entsprechend sortiert (Kontrolle durch die Rückseite). Hier können ebenfalls die Anlautbilder aus → KV 1 benutzt werden.
 - Ausgewählte Bilder werden auf die Lautstellung untersucht: vorn oder im weiteren Verlauf des Wortes.
 - Leistungsstarke Schüler/innen können die Bilder nach der genauen Lautstellung untersuchen: vorn, Mitte oder hinten.
 - Spiel mit 3 bis 4 Spielern: Jedes Kind wählt sich aus den Anlautkarten einen Buchstaben/Laut aus. Nach Drehen der Eieruhr müssen so viele Bilder wie möglich zu diesem Anlaut aus dem Kartenstapel gefunden werden.
- Die Bilder werden auf ihre Silbenanzahl unter-
 sucht:
 - Die Silben werden geschwungen
 - Die Bilder werden nach Anzahl der Silben in drei Körbe geordnet. Wer findet die vier Wörter mit vier Silben? (Aquarium, Indianer, Osterhase, Unterhose) Wer findet das Wort mit den fünf Silben? (Überholverbot)
 - Die Bilder werden nach vorgegebenen Silbenbögen mit Königsbuchstaben unter-
 sucht und zugeordnet.
 - Leseübung, Kontrolle durch Bild auf der Rückseite, auch in Partnerarbeit möglich. Der Partner kontrolliert mit dem Bild auf der Rückseite
- Verschriften:
 - Mit ausgewählten weitgehend lautgetreuen

Wörtern, Kontrolle durch die Rückseite möglich.

- Mit ausgewählten Wörtern, die erste orthographische Schwierigkeiten beinhalten: Kontrolle auf der Rückseite
- Geschichten schreiben: eins bis drei Bilder/Wörter willkürlich ziehen und eine Geschichte dazu erfinden

5. Gezinktes Legespiel

Zubehör: jeweils zwei Bögen der Karten: entweder ein Bogen ohne Wörter auf der Rückseite und ein Bogen mit den Wörtern oder beide Bögen mit Wörtern

Anzahl der Spieler: 2–4

Ziel:

- Einsicht in Aufbau und Funktion der Schrift

Inhalte:

Das Spiel sollte zu Beginn des Schriftspracherwerbs zum Einsatz kommen, wenn die Kinder noch nicht lesen können.

Es kann prinzipiell wie ein herkömmliches Legespiel gespielt werden.

Da jedoch auf der Rückseite eines Bildkärtchens (oder auf beiden Kärtchen) das Wortbild abgedruckt ist, können Kenntnisse der Schrift zu mehr Erfolg im Spiel und Zusammensuchen der Kartenpaare beitragen. Das Spiel fordert die Kinder heraus, die Beziehung zwischen mündlicher Sprache und Schrift zu entdecken und ihre ersten Einsichten anzuwenden. Gerade wenn Kinder mit unterschiedlichen Kenntnissen im Umgang mit der Schriftsprache miteinander spielen, können Erfahrungen ausgetauscht und über Funktion und Aufbau von Schrift „diskutiert“ werden. Die unmittelbare Selbstkontrolle durch Umdrehen der vermuteten Kartenpaare lässt eine sofortige Rückmeldung über die angewandte Strategie zu und provoziert deren Ausweitung oder Verwerfen.

Die Kinder werden sich zu Beginn am Anlaut orientieren, dann aber feststellen, dass diese Strategie nicht ausreicht und das Wortende bzw. allmählich alle Buchstaben mit einbeziehen.

Bei dem Verwenden nur einer Rückseite mit Schrift wird das Verständnis für die Laut-Buchstaben-Beziehung beim Schriftaufbau vertieft.

Wird das Spiel so benutzt, dass beide Bildpaare auf der Rückseite das Wort abgedruckt haben, so werden die optischen Differenzierungsfähigkeiten der Kinder trainiert.

Bei der Wortauswahl wurde vor allem auf Minimalpaare (Mond – Mund / Hand – Hund) und Reim-

wörter (Hase – Nase / Haus – Maus) geachtet. Zur eindeutigen Einsicht in den Schriftaufbau dienen auch lange und kurze Wörter. (Bär / Regenwurm – Hose / Unterhose)

Spielmöglichkeiten:

- Es werden die Kartenpärchen benutzt, bei denen auf der Rückseite einer Karte nichts zu sehen ist und auf der Rückseite des anderen das Wort abgedruckt ist. Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten ausgelegt. So kann beim Suchen der Bild-Paare die Schrift als Hilfsmittel verwendet werden.
- Es wird der zweite Spielbogen mit einbezogen, bei dem auf der Rückseite ebenso das Wort abgedruckt ist. Bei dieser Spielform werden die beiden gleichen Wortpaare gesucht. Die Vorderseite mit den Bildern dient dann der Selbstkontrolle.

6. Lesespiel „Rot und Blau“

Zubehör: kein weiteres Zubehör notwendig

Anzahl der Spieler: 2

Ziel:

- Sinnerfassendes Lesen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden

Inhalte:

Immer zwei Kartenpaare werden ungeordnet und zufällig vorgelesen. Durch nicht passende Kartenpaare (bzw. Frage und Antwort) entstehen lustige Zusammensetzungen/Sätze.

Spielmöglichkeiten:

- Die Karten werden an zwei Kinder verteilt. Ein Kind erhält die roten, ein Kind erhält die blauen Karten. Zuerst wird der Kartenstapel nochmals gemischt. Dann liest zuerst das Kind mit den roten Karten die oben liegende vor. Das Kind mit den blauen Karten liest anschließend auch seine Karte als Ergänzung vor. Die Karten werden dann beide weggelegt und die nächste absurde Paarung wird vorgelesen. Es können selbstverständlich auch sinnvolle Paarungen als Legespiel zusammengesucht werden.
- Ein weiteres Lesespiel „rot und blau“ kann durch die Kopiervorlage im Anhang hergestellt werden. → KV 3 wird auf ein rotes Blatt und → KV 4 auf ein blaues Blatt kopiert.

7. Drachenspiel

Zubehör: kein weiteres Zubehör notwendig

Anzahl der Spieler: 2–6

Ziele:

- Übung zur phonologischen Bewusstheit: gleiche Anlaute finden, bzw. den „falschen“ Anlaut herausfinden
- Laut-Buchstaben-Zuordnung
- Sinnerfassendes Lesen
- weitere Ziele durch vielfältige Übungen möglich

Inhalte:

Bei dem Spiel muss eine Kindergruppe durch Lösen von bildlichen oder schriftlichen Aufträgen gemeinsam einen Drachen besiegen. Zwei verschiedene Bögen mit Auftragskarten zur Lautanalyse liegen bei. Weitere Auftragskarten mit Anlaut- bzw. Leseübungen liegen in → KV 5 bereit. Leere Auftragskarten zum individuellen Erfinden von Aufträgen (auch andere Fächer möglich) sind auf → KV 6 zu finden. Die Lehrkraft legt je nach gewünschter Aufgabenstellung die Auftragskarten zu dem Spielplan.

Vorbereitung:

Die ausgeschnittenen Mauersteine werden neben dem Spielfeld bereit gelegt.

Die ausgeschnittenen Drachenteile werden neben dem Spielfeld bereit gelegt.

Die Auftragskarten werden umgekehrt auf den vorgesehenen Platz im Spielfeld plaziert.

Spielmöglichkeit:

Die Kindergruppe spielt gemeinsam gegen den Drachen. Ein Mitspieler ist Spielleiter und legt Karten und Mauersteine bereit und „spielt“ den Drachen, indem er die Richtigkeit der Aufgabenlösung kontrolliert. (Selbstverständlich dürfen auch alle Mitspieler die Lösung kontrollieren.) Ein Spieler der Kindergruppe beginnt und nimmt eine Auftragskarte vom Stapel. Löst das Kind die entsprechende Aufgabe, darf es einen Mauerstein auf das Spielfeld legen, um den schützenden Wall aufzubauen. Wird die Frage oder der Auftrag nicht richtig gelöst, legt der Spielleiter ein Puzzleteil des Drachens auf. Wenn statt einer Auftragskarte eine Drachenkarte gezogen wird, muss ein Puzzleteil des Drachens gelegt werden.

Gewonnen haben die Kinder, wenn sie vor dem vollständigen Aufbau des Drachens ihre Mauer vollendet haben. Im umgekehrten Fall hat der Drache gewonnen.

Die Aufgabenstellung der ersten Auftragskarten lautet: Finde ein Wort mit dem gleichen Anlaut!

Der zweite Kartenbogen beinhaltet die Aufgabe, aus den drei dargestellten Bildern das Bild mit dem gleichen Anlaut herauszufinden, bzw. das Bild mit dem „falschen“ Anlaut auszusortieren.

Auf der → KV 5 befinden sich Auftragskarten mit Buchstaben. Bei dieser Aufgabenstellung muss zum Buchstaben ein Wort mit dem gleichen Anlaut gefunden werden. (Erschwernis: Es darf nicht das Wort aus der Schreibtabelle sein.)

Die Lehrkraft kann auch selbst gewählte Aufgabenstellungen entwerfen und die Blankokarten → KV 6 dazu verwenden. Möglich wären Aufgaben zu Silben, den Artikeln, den Wortarten aber auch Rechenaufgaben, englische Wörter, Quizfragen zu Sachthemen usw.

8. Bingo

Zubehör: Legeplättchen

Anzahl der Spieler: 2–3

Ziel:

- Übung zum fortgeschrittenen/automatisierten Lesen von häufigen kleinen Wörtern

Inhalte:

Kleine Wörter müssen unter einer Auswahl gefunden werden.

Spielmöglichkeit:

Ein Spielleiter wird ernannt, der die Bingofelder an die Mitspieler verteilt und die Wortkarten mischt. Der Spielleiter liest nacheinander Wortkarten vor. Die Mitspieler suchen auf ihren Bingofeldern das genannte Wort und kennzeichnen es mit einem Plättchen. Wer zuerst vier nebeneinander liegende Felder gekennzeichnet hat (horizontal, vertikal oder auch diagonal) darf laut BINGO! rufen und hat gewonnen. Alle Plättchen werden wieder zurückgelegt und der Spielleiter liest die nächsten Wörter vor, bis wieder ein Mitspieler BINGO! rufen kann.

Der Spielleiter kann selbst auch mitspielen.

Nach dem erstmaligen Rufen von BINGO! kann noch weiter gespielt werden (bis dreimal BINGO! gerufen werden konnte).

9. Silbenpuzzle

Zubehör: kein weiteres Zubehör nötig

Anzahl der Spieler: 1 oder 2

Ziele:

- Silbengliederung von Wörtern
- Sinnverstehendes Lesen

Inhalte:

Zu einem Bild, das ein zweisilbiges Wort darstellt, soll die passende Anfangs- und Endsilbe gelegt werden.

Vorbereitung:

Neben das Spielfeld werden die Silbenkärtchen ausgelegt.

Spielmöglichkeiten:

- Ein Kind legt allein nacheinander die passenden Silben auf das Spielfeld.
- Zwei Kinder legen abwechselnd eine Silbe auf das Spielfeld.

10. Hunde- und Katzen-Abc

Zubehör: 1 Würfel und die ausgeschnittenen Kärtchen

Anzahl der Spieler: 1 oder 2

Ziele:

- Üben und Wiederholen des Alphabets
- Leseübung von unbekannten und teilweise schwierigen Wörtern

Inhalte:

Je zwei Kartenserien mit Namen von Katzen bzw. Hunden, die mit allen Buchstaben des Alphabets beginnen, sind enthalten.

Es können auch nur Teile aus den Kärtchenserien genommen werden bzw. Hunde und Katzen gemischt werden, wenn eine Sortierung nach dem zweiten Buchstaben vorgenommen werden soll.

Vorbereitung:

Die Kärtchen werden gemäß der vorgenommenen Auswahl ausgelegt.

Spielmöglichkeiten:

- Um die Wette: Zwei Kinder beginnen gleichzeitig jeweils die Katzen oder die Hunde nach dem Alphabet zu ordnen.
- Es wird eine bestimmte Anzahl der Kärtchen

ausgewählt (5, 10, ...) und diese nach dem Alphabet geordnet.

- Aus Hunden und Katzen werden Karten ausgewählt und nach dem Alphabet geordnet, so dass teilweise der zweite Buchstabe berücksichtigt werden muss.

11. Verrückte Tiere – verrückte Sätze

Zubehör: 1 Würfel und die ausgeschnittenen Kärtchen, Spielanleitung für die Kinder → KV 7

Anzahl der Spieler: 2 oder 3

Ziel:

- Sinnverstehendes Lesen

Inhalte:

Aus drei erwürfelten Kartenteilen kann ein verrücktes Tier mit Kopf, Bauch und Beinen gelegt werden und ein Satz mit Subjekt, Prädikat und Ortsangabe gelesen werden. Es muss nicht auf die genaue Passung geachtet werden, im Gegenteil: je bunter die Tiere, desto lustiger die Sätze nach dem Umdrehen und umgekehrt.

Vorbereitung:

Es wird entschieden, ob mit den Tieren oder mit den Sätzen begonnen werden soll. Diese Seite wird beim Auslegen nach oben gedreht.

Spielmöglichkeit:

Zwei bis drei Kinder beteiligen sich an diesem Spiel und würfeln reihum. Wer an der Reihe ist, darf ein seinem Würfelbild entsprechendes Kärtchen wählen. Diese können nach mehrmaligem Würfeln und Aufnehmen zu einem Tier bzw. Satz zusammengefügt werden. Verrückte Tiere und unsinnige Sätze sind erwünscht!

„Vollständige“ Tiere/Sätze werden zur Seite gelegt, nicht ohne vorher den Mitspielern den entstandenen Satz vorzulesen. Wer am Ende die meisten vollständigen Sätze bilden konnte, hat gewonnen.

Hat ein Spieler drei nicht zusammenhängende Teile vor sich liegen, darf er beim Aufnehmen des vierten ein „doppeltes“ Teil zurücklegen.

12. Wortarten-Wandertag

Zubehör: 1, 2 oder 3 Spielfiguren, Wortkarten, Spielanleitung für die Kinder → KV 7 (eventuell die Tipps zu den Wortarten vorher rot, blau und grün einfärben)

Anzahl der Spieler: 1, 2 oder 3

Ziele:

- Üben und Wiederholen der Wortarten Nomen, Verb und Adjektiv

Inhalte:

Die Kinder bestimmen aus einem vorgegebenen Wortmaterial rund um das Thema Wandertag die Wortarten Nomen, Verben und Adjektive. Eine Kontrolle ist durch die Mitspieler möglich.

Vorbereitung:

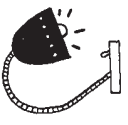
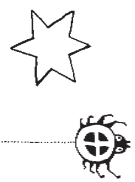
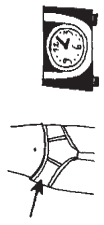
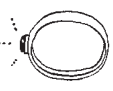
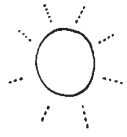
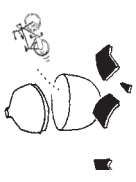
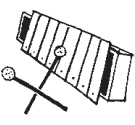
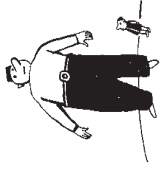
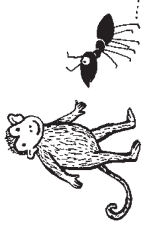
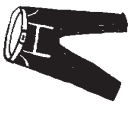
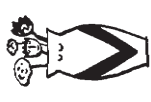
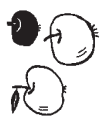
Die Kärtchen mischen und mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan legen.

Die Spielfiguren werden dann auf das Startfeld gesetzt.

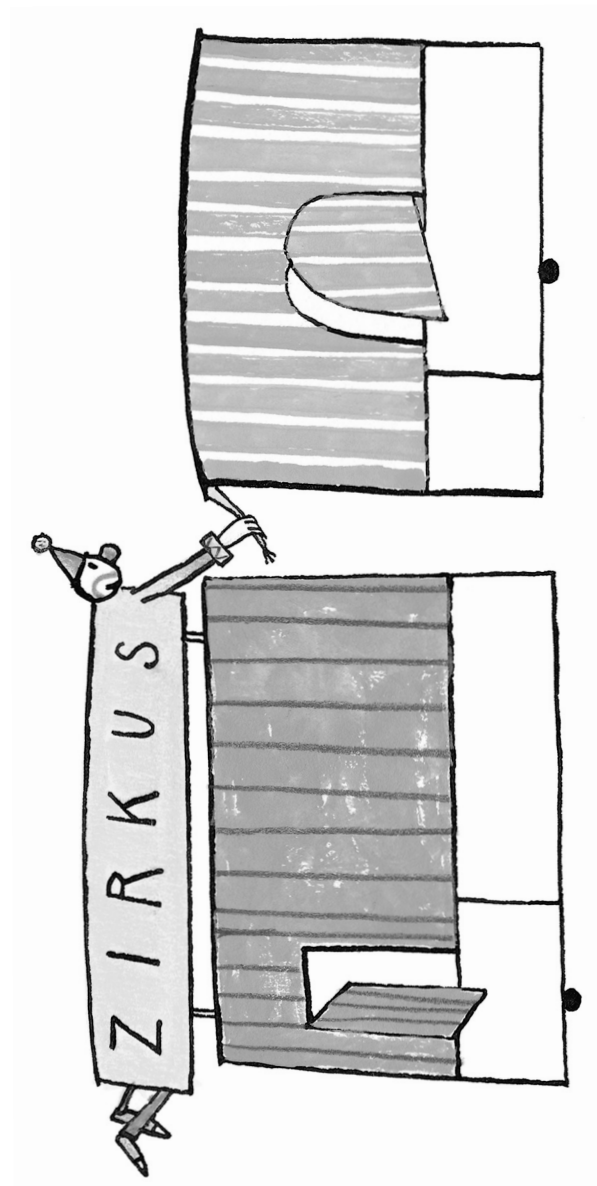
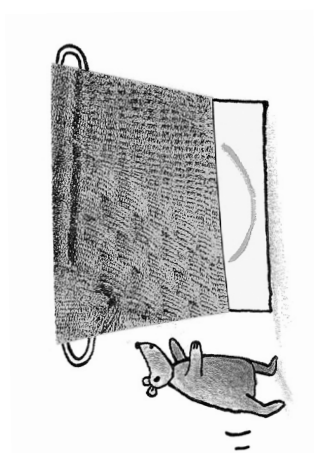
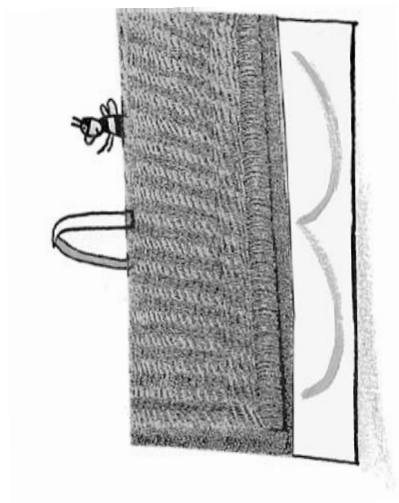
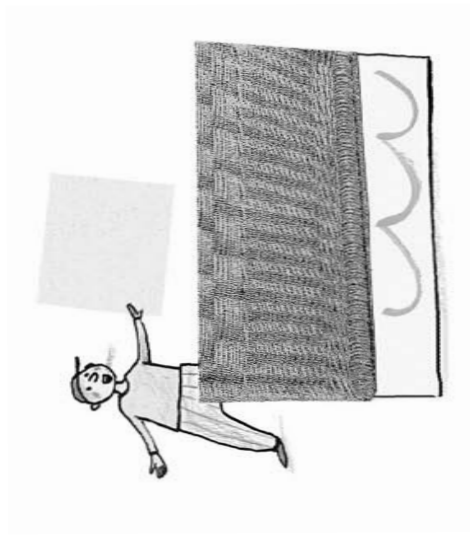
Spielmöglichkeit:

Nacheinander ziehen die Mitspieler ein Kärtchen vom Stapel, lesen das Wort und bestimmen die Wortart. Mit ihrer Spielfigur ziehen sie dann auf das nächstmögliche Feld mit dieser Wortart. Sollte das Feld besetzt sein, darf man zum übernächsten Feld mit dieser Wortart vorrücken. Bei einem Joker darf man sich mit seiner Spielfigur an die Spitze des Feldes setzen.

Anlautbilder

L 	G 	R 	Au 	Sp/St 	-tz 
M 	Sch 	P 	Ei 	Pf 	-ck 
U 	W 	Z 	Eu 	C 	-ng 
O 	D 	T 	Ö 	Y 	-ß 
I 	S 	F 	Ü 	X 	-ie 
E 	B 	J 	N 	Qu 	-äu 
A 	ch 	K 	H 	V 	Ä 

Silben schwingen/Laute hören



Eis

Torte

Spaghetti

Milchreis

Pommes

Kuchen

Erdbeeren

Fisch

Schnitzel

Eier

Pizza

Hähnchen

Käse

Wurst

Brot

Pfannkuchen

mit Himbeeren

mit Spinat

mit Erbsen

mit Zimt
und Zucker

mit Gemüse

mit Karotten

mit Senf

mit Nudeln

mit Salat

mit Apfelmus

und Tomatensoße

mit Kartoffelbrei

mit Nutella

mit Marmelade

mit Ketschup

mit Zucker

L

Sch

S

W

G

D

B

M

H

N

R

U

O

I

E

A

Ü

Ö

Eu

J

A

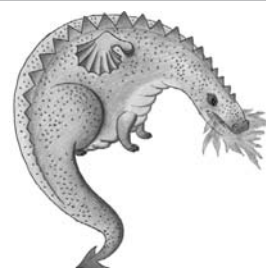
T

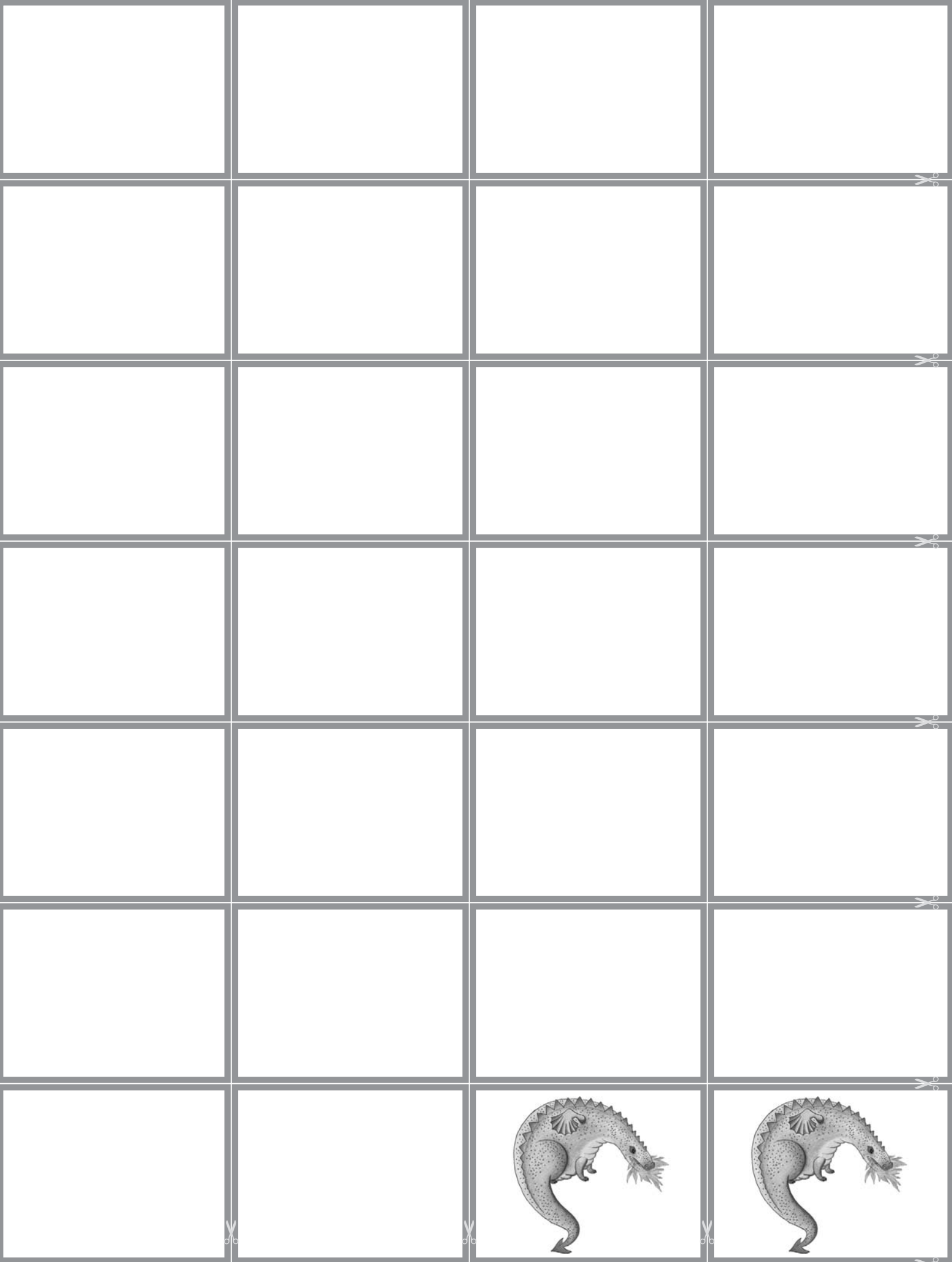
Z

F

K

P





Wortarten-Wandertag



Mitspieler: 1, 2 oder 3

Vorbereitung:

Die Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben neben das Spielfeld gelegt.

Spiel:

Der erste Spieler zieht eine Karte vom Stapel, liest das Wort und bestimmt die Wortart. Er zieht seine Spielfigur auf das nächstliegende Feld mit dieser Wortart. Dann ist der Nächste an der Reihe. Wenn das nächstliegende Feld besetzt ist, darf man das übernächste aufsuchen.

Denke daran:

Nomen sind Wörter für Personen, Tiere und Gegenstände. Mache die Nomenprobe!

Adjektive sind Wörter, die beschreiben, wie etwas ist.

Verben sind Wörter, die sagen, was man tut.

Verrückte Tiere – verrückte Sätze

Mitspieler: 1, 2 oder 3

Vorbereitung:

Ihr müsst entscheiden, ob ihr mit dem Text oder mit den Bildern spielen wollt. Alle Karten werden auf diese Seite gedreht.

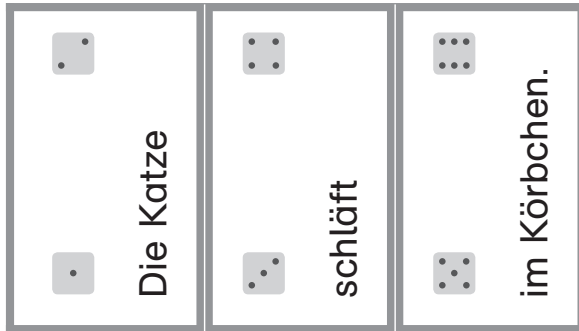
Spiel:

Der erste Spieler würfelt und darf sich eine Karte mit dieser Zahl auswählen. Dann würfelt der Nächste.

Bei drei passenden Karten (oben, Mitte, unten) darf umgedreht werden.

Der Satz muss laut vorgelesen werden. Es dürfen auch komische Tiere und lustige Sätze entstehen. Dann wird die Figur zur Seite gelegt.

Wer drei Karten erwürfelt hat, die nur Oberteile oder nur Mittelteile oder Unterteile sind, und noch eine Karte erwürfelt, die nicht passt, darf eine Karte zurücklegen. Jeder hat also immer nur drei Kartenteile vor sich liegen.



Etiketten für Spielkästen oder -taschen

Anlaut-Puzzle 1	Anlaut-Puzzle 2	Anlaut-Puzzle 3	Domino 1
Silbenpuzzle 1 und 2	Hunde- und Katzen-Abc	Verrückte Tiere – verrückte Sätze	Wortarten- Wandertag
Lesespiel „Rot und Blau“	Frage-Antwort- Spiel	Drachenspiel Auftragskarten Mauersteine Puzzleteile	Bingo
Domino 2	Klammerkarten	Wort-Bild-Karten	Gezinktes Legespiel



ISBN 978-3-12-**270606-7**



9 783122 706067