

SPRECHDACHS

13 Sprach- und Erzählspiele

13 leichte und schwierigere Wortspiele
für 1-6 Kinder ab 5 Jahren

MATERIAL

- 6 Wimmelbilder,
die Geschichten erzählen:
- 120 Bildkärtchen
- 9 Präpositionskärtchen
- 1 Anlauttabelle
- 6 Spielfiguren
- 1 Würfel



WAS FÜR SPIELE KANN MAN MIT SPRECHDACHS SPIELEN?

In SPRECHDACHS befinden sich verschiedene Spielideen, die den spielerischen Umgang mit Sprache (z.B. Wortschatz, Artikel, Präpositionen und Laute) fördern. Ob ein Spiel leicht oder schwierig ist, lässt sich an der Anzahl der Sprechdachse erkennen, die sich neben den jeweiligen Spielideen befinden.



Je mehr Sprechdachse dort abgebildet sind, desto anspruchsvoller ist das Spiel. Ob ein Spielleiter benötigt wird, ist ebenfalls neben den einzelnen Spielen vermerkt. Auch wenn die Kinder alleine spielen, kann es sinnvoll sein, ein Spiel von einem Erwachsenen begleiten zu lassen, da die Kinder häufig noch nicht wissen können, ob ihre Antworten richtig oder

falsch sind. Mit dem vorhandenen Material können Kinder und Erwachsene viele zusätzliche Spiele und Varianten erfinden. Ganz wichtig ist, dass die Kinder Spaß an den Spielen haben. Im Vordergrund sollte nicht das Gefühl stehen, etwas lernen zu müssen.

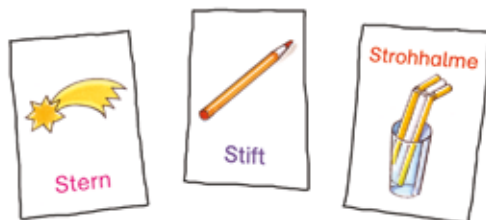
WELCHE KARTEN PASSEN ZU WELCHEM BILD?

Zu jedem Wimmelbild gibt es passende Bildkärtchen. Sie lassen sich durch die Rahmenfarbe der Wimmelbilder und die Schriftfarbe der Bildkärtchen leicht zuordnen. So hat z.B. das Bild „Auf dem Bauernhof“ einen grünen Rahmen. Alle Bildkärtchen, die zu diesem Bild passen, haben eine grüne Schrift.



WER FÄNGT AN?

Um zu entscheiden, wer beginnen darf, wird vor jedem Spiel ein beliebiges Kärtchen aus der Schachtel genommen und mit der Bildseite auf den Tisch gelegt. Die Kinder schauen sich das Bild an. Das Kind, dem als Erstes ein Wort einfällt, das mit dem gleichen Laut beginnt, darf anfangen. Wer erkennt zum Beispiel einen **Stern**? Welches andere Wort fängt ebenfalls mit **sch** an? Das könnte zum Beispiel **Stift** oder **Strohhalme** sein. Auch die Namen der Kinder können natürlich verwendet werden. Sicher sind noch viele andere Wörter bekannt, die passen. Gespielt wird immer im Uhrzeigersinn.



DIE SPIELE

1. WAS FEHLT?



Für 2-6 Kinder ohne Spielleiter

- Wortschatz, Wahrnehmung und Gedächtnis

1. Das Spiel im Team



Das wird benötigt

- 2 Wimmelbilder als Sichtschutz
- 20 beliebige Bildkärtchen

Spielvorbereitung

Zunächst werden zwei Teams gebildet. Die Teams setzen sich gegenüber. Jedes Team erhält sechs Bildkärtchen und ein Wimmelbild als Sichtschutz. Die restlichen Kärtchen werden als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.

Das Spiel

Jedes Team legt seine Bildkärtchen offen in zwei Reihen vor sich auf den Tisch. Ein Wimmelbild wird als Sichtschutz so hinter die Kärtchen gehalten, dass das andere Team die eigenen Kärtchen nicht sehen kann. Liegen alle Kärtchen bereit, nehmen beide Teams gleichzeitig ihren Sichtschutz weg. Jetzt versuchen alle, sich die ausliegenden Kärtchen des jeweils anderen Teams zu merken. Ein Spieler zählt ganz langsam von 1 bis 10, dann halten beide Teams ihre Wimmelbilder wieder als Sichtschutz hinter ihre Kärtchen. Jedes Team nimmt nun ein Kärtchen weg und mischt die verbliebenen fünf Kärtchen. Die beiden weggenommenen Kärtchen werden verdeckt zur Seite gelegt. Sind beide Teams damit fertig, wird der Sichtschutz wieder entfernt.

Beide Teams müssen nun so schnell wie möglich herausfinden, welches Kärtchen das andere Team entfernt hat. Absprachen sind erlaubt. Glaubt jemand, das fehlende Kärtchen zu kennen, ruft er laut das entsprechende Wort. War der Tipp richtig, muss die gegnerische Mannschaft ein zusätzliches Kärtchen aus dem Vorrat nehmen und spielt ab sofort mit einem Kärtchen mehr, denn wer am Ende des Spiels zehn Kärtchen vor sich liegen hat, hat verloren. Dadurch wird das Spiel immer schwieriger, da sich die Mannschaften immer mehr Kärtchen merken müssen.

Rufen zwei Spieler aus beiden Teams gleichzeitig das richtige Wort, müssen beide Teams ein zusätzliches Kärtchen aus dem Vorrat nehmen.

Nun beginnt die nächste Runde: Jede Mannschaft legt ihr beiseitegelegtes Kärtchen wieder zu ihren anderen Kärtchen. Der Sichtschutz wird wieder hinter die Kärtchen gehalten, ein beliebiges Kärtchen wird entfernt. Sind beide Teams bereit, wird der Sichtschutz auf Kommando weggenommen. Alle Spieler versuchen nun wieder so schnell wie möglich herauszufinden, welches Kärtchen das jeweils andere Team entfernt hat, usw.

Hat ein Team 10 Kärtchen vor sich liegen, endet das Spiel. Dieses Team hat verloren.

2. Jeder gegen Jeden



Das wird benötigt

- Für jeden Spieler ein Wimmelbild als Sichtschutz
- Für jeden Spieler fünf beliebige Bildkärtchen

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Wimmelbild und fünf Bildkärtchen. Das Bild hält jeder Spieler aufrecht vor sich auf den Tisch und legt dahinter fünf Bildkärtchen offen aus, ohne dass die Mitspieler sie sehen können.

Das Spiel

Liegen alle Bildkärtchen aus, werden die Wimmelbilder auf Kommando weggenommen. Jeder Spieler versucht, sich möglichst viele der ausliegenden Kärtchen seiner Mitspieler zu merken. Dabei zählt der älteste Spieler ganz langsam bis 10. Ist er bei 10 angekommen, werden die Wimmelbilder wieder so hinter die Kärtchen gehalten, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können. Jetzt wird reihum gespielt. Der Spieler am Zug nennt ein Kärtchen, von dem er glaubt, dass es auf dem Tisch liegt. Besitzt ein Spieler dieses Kärtchen, muss er es ihm geben. Ein gewonnenes Kärtchen wird als Belohnungskärtchen zur Seite gelegt. Diese Kärtchen spielen nicht mehr mit. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Nennt jemand ein Kärtchen, das sich nicht auf dem Tisch befindet, geschieht nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe. Auch er nennt wieder ein Wort, von dem er glaubt, dass es sich bei einem Mitspieler befindet.

Das Spiel endet, wenn eine komplette Runde lang keiner der Spieler ein richtiges Kärtchen nennt. Wer jetzt die meisten Belohnungskärtchen ergattert hat, gewinnt das Spiel.

2. WEM GEHÖRT DER DRACHEN?



Für 1-6 Kinder ohne Spielleiter

- Erkennen und Benennen von Bildmotiven, Wortschatz

Das wird benötigt

- So viele Wimmelbilder, wie Kinder mitspielen
- Jeweils acht Bildkärtchen, die zu den Wimmelbildern passen

Spielvorbereitung

Jedes Kind erhält ein Wimmelbild und legt es vor sich auf den Tisch. Die passenden Bildkärtchen werden gemischt und verdeckt nebeneinander auf den Tisch gelegt.

Das Spiel

Der Spieler am Zug nimmt ein Kärtchen aus der Tischmitte, dreht es um und schaut es sich an, ohne dass die anderen Kinder erkennen, was darauf zu sehen ist. Dann sagt er laut und deutlich, was er sieht, und fragt, wem das Kärtchen gehört. Zum Beispiel: **Wem gehört der Drachen?** Alle Kinder suchen nun auf ihren Wimmelbildern, ob der Drachen zu ihnen gehört. Da nur der Spieler am Zug die Schriftfarbe sieht, hat er einen kleinen Vorteil und sieht sicher sofort, wem das Kärtchen gehört. Passt das Kärtchen auf sein eigenes Wimmelbild sagt er: **Der Drachen gehört mir.** Dann zeigt er seinen Mitspielern den Drachen auf seinem Bild. Er darf das Kärtchen behalten und neben sein Wimmelbild legen. Sagt ein anderes Kind **Der Drachen gehört mir,** muss es ebenfalls zuerst den Drachen auf seinem Wimmelbild zeigen. Erst dann bekommt es das Kärtchen.

Was geschieht, wenn ein Kind nicht benennen kann, was auf dem Bildkärtchen ist?

Das Kärtchen wird einfach mit der Vorderseite auf den Tisch gelegt, so dass alle es sehen können. Weiß jemand was es ist? Er darf es laut und deutlich sagen. Dann suchen alle, wem das Kärtchen gehört. Derjenige, der das Bild zuerst auf einem Wimmelbild gefunden hat, sagt **Das ist der Baum von ...** Vielleicht entdeckt er das Bild aber auch auf seinem eigenen Wimmelbild. Dann sagt er **Der Baum gehört mir.**

Falls kein Kind weiß, was auf dem Bildkärtchen zu sehen ist, wird trotzdem gesucht, wem das Kärtchen gehört. Das Kärtchen bekommt immer der Spieler mit dem entsprechenden Wimmelbild. Befindet sich ein älteres Kind oder ein Erwachsener im Raum, kann später gefragt werden, wie das Wort heißt. Wer zuerst alle acht Kärtchen neben seinem Wimmelbild liegen hat, hat gewonnen.

Natürlich dürfen sich die Kinder gegenseitig helfen.

Möchte ein Kind alleine spielen?

Dann legt es alle Wimmelbilder vor sich auf den Tisch, deckt ein Bildkärtchen auf und sucht das Motiv auf den Wimmelbildern. Hat es ein Motiv entdeckt, legt es das Kärtchen unter das entsprechende Wimmelbild. Wer möchte, kann sagen, wohin das Kärtchen gehört. Zum Beispiel: **Die Katze gehört zum roten Wimmelbild.**

3. IST ES DER BALLON?



Für 2-6 Kinder ohne Spielleiter

- Suchen und Benennen von Bildmotiven, Wortschatz, Artikel

1. Auf welchem Wimmelbild ist es?



Das wird benötigt

- Alle Wimmelbilder
- Ungefähr 20 Bildkärtchen

Spielvorbereitung

Alle Wimmelbilder werden in die Tischmitte gelegt. Die Bildkärtchen werden gemischt und 20 Kärtchen werden abgezählt. Können die Kinder noch nicht bis 20 zählen, greift ein Kind mit beiden Händen in die Bildkärtchen und nimmt so viele Kärtchen heraus, wie es greifen kann. Die anderen Kärtchen kommen zurück in die Schachtel. Die Kärtchen, mit denen gespielt wird, werden mit der Rückseite nach oben auf einen oder zwei Stapel gelegt.

Das Spiel

Wer an der Reihe ist, nimmt ein Kärtchen vom Stapel, dreht es um und schaut es sich an, ohne dass die anderen Kinder erkennen, was darauf zu sehen ist. Dann vergleicht er die Schriftfarbe mit den Rahmenfarben der Wimmelbilder und sagt, zu welchem Wimmelbild das Kärtchen gehört, zum Beispiel: **Es ist auf dem orangen Wimmelbild.**

Die anderen Kinder dürfen nun reihum raten, was auf dem Kärtchen zu sehen ist. Jeder darf eine Frage stellen. Zum Beispiel: **Ist es das Fahrrad? Ist es die Schaukel? Ist es der Mülleimer?** Der Spieler am Zug darf nur mit **Ja** oder **Nein** antworten. Das Kind, das das richtige Wort genannt hat, bekommt das Kärtchen.

Wer zuerst fünf Kärtchen hat, hat gewonnen.

2. Zu welcher Kategorie gehört es?



Das wird benötigt

- Drei Wimmelbilder
- Alle dazu passenden Bildkärtchen

Spielvorbereitung

Die Wimmelbilder werden in die Tischmitte gelegt. Die Bildkärtchen werden gemischt und verdeckt in mehreren Stapeln danebengelegt.

Das Spiel

Anstatt das Wimmelbild zu nennen, auf dem sich das Motiv befindet, werden Kategorien oder Gruppen gebildet. Der Spieler am Zug nimmt sich ein Kärtchen von einem beliebigen Stapel, dreht es um und schaut es sich an, ohne dass die anderen Kinder erkennen, was darauf zu sehen ist. Dann überlegt er, wie er das Kärtchen beschreiben könnte, ohne zu sagen was es ist. Zum Beispiel: **Es ist gelb. Es ist sehr lang. Es ist aus Stoff.**

Die anderen Kinder suchen nun auf den Wimmelbildern nach etwas, das zu der Beschreibung passt. Sie dürfen so lange reihum raten, was sich auf dem Kärtchen befindet, bis das richtige Wort genannt wird. Wieder darf jeder eine Frage stellen. Das Kind, das das richtige Wort geraten hat, bekommt das Kärtchen.

Wer zuerst fünf Kärtchen hat, hat gewonnen.

4. SPRECH-DACHS



Für 1-6 Kinder mit Spielleiter

- Erkennen von Anlauten (Der Anlaut ist der erste Laut eines Wortes: deshalb sollten tatsächlich Laute (also **t**) gesprochen und betont werden, nicht Buchstaben (**te**)).

Das wird benötigt

Eine beliebige Anzahl Bildkärtchen mit möglichst vielen identischen Anlauten. (Der Spielleiter entscheidet, ob nur zwei ähnlich klingende Laute geübt werden sollen, oder ob mit vier bzw. sechs unterschiedlichen Lauten gespielt werden soll. Auf keinen Fall sollte mit allen der unten aufgeführten Kärtchen gleichzeitig gespielt werden.) Es eignen sich besonders folgende Anlaute und Wörter:

p - b	Pilz, Pinsel, Papier, Polizist, Puppe	Ballon, Baum, Boot, Buch, Bagger
t - d	Teekanne, Tisch, Taxi, Telefon, T-Shirt	Decke, Daumen, Doktor
k - g	Katze, Karussell, Kürbis, Kuh, Computer, Kartoffeln, Küken	Geschenk, Gitarre, Gummistiefel, Gully, Gipsbein
f - w	Vogel, Fahrrad, Verband, Fieberthermometer, Vogelscheuche	Wurst, Wippe, Wolke, Waage, Weihnachtsbaum, Windmühle
s - sch	Sonne, Sandkasten, Sack, Seife	Schuh, Schaukel, Schubkarre, Ski, Schaukelpferd
ts (z) - st	Zaun, Zeitung, Zug, Zebraastreifen	Stift, Stern

Spielvorbereitung

Der Spielleiter wählt eine beliebige Anzahl von Bildkärtchen, die er als verdeckten Stapel vor sich ablegt. Dabei achtet er darauf, dass genügend Bildkärtchen mit identischen Anlauten im Stapel sind (vgl. Liste), und ungefähr gleich viel Kärtchen mit völlig anderen Lauten.

Das Spiel

Der Spielleiter legt langsam und nacheinander Bildkärtchen so auf den Tisch, dass alle Motive gut zu erkennen sind. Zu jedem Kärtchen das er auslegt, sagt er **Sprech...**

Die Kinder betrachten die Bildkärtchen und versuchen, zwei Bilder zu finden, die mit dem gleichen Laut beginnen. Wer zwei passende Kärtchen entdeckt, klopft auf die beiden Kärtchen, sagt **...dachs** und nennt den Anlaut. Wer den Laut richtig erkannt oder genannt hat, bekommt beide Kärtchen. Die anderen Kärtchen bleiben offen liegen und der Spielleiter deckt weitere Kärtchen auf. Liegen alle Kärtchen offen auf dem Tisch, endet das Spiel. Wer jetzt die meisten Kärtchen hat, hat gewonnen.

Beispiel: Der Spielleiter hat die Kärtchen **Treppe**, **Stift** und **Pfütze** ausgelegt. Als Nächstes legt er das **Pferd**. Wer erkennt, dass **Pferd** und **Pfütze** mit dem gleichen Laut (**pf**) beginnen?

Anmerkungen für den Spielleiter:

1. Bei diesem Spiel geht es nicht um Buchstaben sondern um Laute (vgl. Anlauttabelle). Je nach Fähigkeiten der Kinder können Einzel- und Doppellaute auch gleichbehandelt werden: Also g: Gitarre = Gras (der Doppellaut **gr** kann hier als Anlaut **g** gelten).
2. Mit welchen bzw. wie vielen Kärtchen gespielt wird, sollten Sie vom Kenntnisstand der Kinder abhängig machen. Möchten Sie z.B. die Unterscheidung zweier Laute üben, können Sie ca. die gleiche Anzahl „falscher“ Kärtchen in das Spiel integrieren.

5. WER FLIEGT RAUS?



Für 2-6 Kinder ohne Spielleiter

- Erkennen von gleichen Anlauten

Das wird benötigt

- 12 Bildkärtchen-Paare (= 24 Kärtchen) mit jeweils gleichem Anlaut (jeder Anlaut ist also 2-mal vorhanden)
- Eine Spielfigur pro Spieler
- Ein Würfel

Spielvorbereitung

Die 24 Bildkärtchen werden gemischt und mit der Bildseite so auf den Tisch gelegt, dass sie einen Weg bilden. Das ist das Spielfeld. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das erste ausliegende Kärtchen, das Startfeld.

Das Spiel

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl auf den Kärtchen nach vorne. Hier bleibt man aber nicht stehen, sondern sucht das nächste Kärtchen (vor oder hinter dem Kärtchen auf dem die Spielfigur momentan steht), dessen Motiv mit demselben Anlaut beginnt. Auf dieses Kärtchen wird die Spielfigur gezogen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Würfelt ein Spieler eine so hohe Augenzahl, dass er den Weg verlässt, scheidet er aus.

Das Spiel endet, wenn nur noch eine Spielfigur im Spiel ist. Dieser Spieler hat gewonnen.

6. DER – DIE – DAS



Für 1-6 Kinder mit Spielleiter

- Erkennen von Artikeln

Das wird benötigt

- Drei Wimmelbilder
- Jeweils fünf Bildkärtchen, die zu den Wimmelbildern passen

Spielvorbereitung

Die Wimmelbilder werden in die Tischmitte gelegt. Der Spielleiter nimmt die Bildkärtchen auf die Hand.

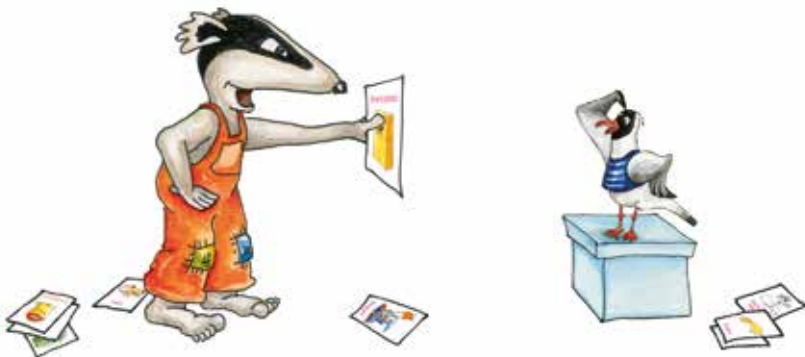
Das Spiel

Der Spielleiter nimmt sich das oberste Kärtchen (das könnte der Briefkasten sein), schaut es an, so dass die Kinder es nicht sehen, und stellt dazu eine Frage. Zum Beispiel: **Was ist an der Wand?** Wer die richtige Antwort kennt, sagt **Der Briefkasten ist an der Wand** und erhält das Kärtchen.

Wer am Ende die meisten Kärtchen hat, hat gewonnen.

Anmerkungen für den Spielleiter:

1. Je nach Fähigkeiten der Kinder kann auch nur der Artikel zusammen mit dem entsprechenden Wort genannt werden.
2. Wird ein falscher Artikel genannt, sollte gefragt werden: **Ist es der, die oder das ...?**



7. AUF, ZWISCHEN, RECHTS UND HINTER



Für 1-6 Kinder mit Spielleiter

- Präpositionen, „rechts“ und „links“, Wortschatz

1. Wo ist die Katze?



Das wird benötigt

- Drei Wimmelbilder
- Beliebige viele zu den Wimmelbildern passende Bildkärtchen
- Alle Präpositions-Kärtchen („auf“, „in“, „unter“, „über“, „vor“, „hinter“, „zwischen“, „rechts neben“, „links neben“)

Spielvorbereitung

Die Wimmelbilder und die Kärtchen mit den Präpositionen werden in die Tischmitte gelegt. Der Spielleiter nimmt eine beliebige Anzahl Bildkärtchen auf die Hand. Alle Kinder setzen sich an eine Seite des Tisches, damit sie die Bilder aus der gleichen Perspektive sehen.

Das Spiel

Der Spielleiter nimmt sich das oberste Bildkärtchen (z.B. das Haus) und stellt dazu die Frage: **Wo ist das Haus?** Wer die richtige Antwort kennt, nimmt sich das passende Präpositionskärtchen, sagt zum Beispiel: **Das Haus ist rechts neben der Ampel** und zeigt auf Haus und Ampel. Hat er die richtige Präposition gewählt, erhält er das Bildkärtchen. Das Kärtchen mit der Präposition kommt zurück in die Tischmitte. Wer am Ende die meisten Bildkärtchen hat, hat gewonnen.

Anmerkungen für den Spielleiter:

1. Es können auch mehr als eine Präposition zutreffen. Greifen zwei Kinder nach unterschiedlichen Präpositionskärtchen und können diese erklären, bekommen beide Kinder ein Bildkärtchen. Das zweite Kärtchen wird aus der Schachtel genommen.
2. Es wird vorkommen, dass ein Kind eine andere Sichtweise hat und – in den Augen eines Erwachsenen oder der anderen Mitspieler – eine falsche Präposition wählt. Hier sollte der Spielleiter flexibel sein und das Kind erklären lassen, was es meint.

2. Wer findet das Papier?



Das wird benötigt

- 49 Bildkärtchen
- Ein Stück Papier, das deutlich kleiner als ein Bildkärtchen ist
- Die Kärtchen mit den Präpositionen „über“, „unter“, „rechts neben“ und „links neben“

Spielvorbereitung

Die Kärtchen werden in sieben gleich langen Reihen offen auf den Tisch gelegt. Alle Kinder setzen sich an eine Seite des Tisches. Wer an der Reihe ist, entscheidet sich geheim für eines der ausliegenden Bildkärtchen. Während er überlegt, drehen sich alle anderen Kinder um und der Spieler am Zug legt unter „sein“ Kärtchen das Stück Papier. Keiner der Mitspieler darf sehen, wo das Papier liegt.

Das Spiel

Nachdem sich alle wieder umgedreht haben, wird abwechselnd geraten, unter welchem Kärtchen das Papier liegt. Dazu nennen die Spieler abwechselnd ein beliebiges Motiv aus den ausliegenden Kärtchen. Hat ein Spieler falsch geraten, zeigt der Spieler, der das Papier versteckt hat, mit dem Finger auf das Kärtchen, das gerade genannt wurde, und gibt allen einen Hinweis. Er hat die Wahl zwischen folgenden Möglichkeiten:

„**Das gesuchte Kärtchen liegt ...** **... über**
 ... unter
 ... rechts neben
 ... links neben ...

Hier nennt er das Kärtchen, auf das er gerade zeigt. (Das Motiv muss sich dabei natürlich nicht unmittelbar über, unter etc. dem Kärtchen befinden.) Auf diese Art werden die Möglichkeiten, wo sich das gesuchte Motiv befindet, immer weiter eingeschränkt. Dann darf der nächste Spieler raten. Immer wenn falsch geraten wurde, gibt der Startspieler einen Hinweis, bis jemand das richtige Kärtchen nennt.

Für jedes falsch geratene Kärtchen darf sich der Startspieler ein beliebiges Kärtchen aus dem Schachtelvorrat holen. Die Runde endet, wenn der richtige Begriff genannt wird.

Reihum ist jeder einmal Startspieler. Waren alle einmal an der Reihe, ist das Spiel zu Ende. Wer am Ende die meisten Kärtchen hat, hat gewonnen.

Anmerkung für den Spielleiter:

Die Kinder sollten bereits zwischen „links“ und „rechts“ unterscheiden können.

8. MEINE LIEBLINGSGESCHICHTE



Für 2-6 Kinder ohne Spielleiter

- Freies Reden

Das wird benötigt

- Alle Bildkärtchen, die zu drei Wimmelbildern passen
- Für Spiel 2: ein Würfel und so viele Spielfiguren, wie Kinder mitspielen

Spielvorbereitung

Von den Bildkärtchen werden drei Farben aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Die restlichen Kärtchen werden gemischt und mit der Rückseite nach oben in beliebig vielen verdeckten Stapeln auf den Tisch gelegt. Eine Farbe wird bestimmt. (In unserem Beispiel ist das die Farbe Rot.) Sobald ein Kärtchen mit dieser Schriftfarbe auftaucht, muss sich an die Geschichte erinnert und diese wiederholt werden.

Die Spiele



1. Die unendliche Geschichte

Wer am Zug ist, nimmt das oberste Kärtchen und legt es so auf den Tisch, dass das Motiv zu sehen ist. In unserem Beispiel ist das die **Vogelscheuche**. Dann sagt er einen Satz, in dem das Wort **Vogelscheuche** vorkommt. Zum Beispiel **Eines Tages wurde die Vogelscheuche sehr böse**. Anschließend dreht er das Kärtchen um, so dass die Vogelscheuche nicht mehr zu sehen ist. Jetzt ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er nimmt das oberste Kärtchen vom Stapel (in unserem Beispiel zeigt es die **Hexe**), legt es offen auf den Tisch und führt die Geschichte fort. Zum Beispiel ... **denn die Hexe hatte ihren Hut geklaut**. Dann dreht er das Kärtchen mit der Hexe um und legt es neben die Vogelscheuche. So wird die Geschichte immer weiter erzählt, bis ein rotes Kärtchen auftaucht.

Wer ein rotes Kärtchen aufgedeckt hat, muss die ganze Geschichte erzählen. Es ist nicht schlimm, wenn die Geschichte dabei ein bisschen verändert wird, aber die richtigen Wörter müssen trotzdem in der richtigen Reihenfolge genannt werden. Um zu beweisen, dass die richtigen Wörter genannt wurden, werden alle Kärtchen nacheinander umgedreht, sobald das Wort in der Geschichte vorgekommen ist. Wurden die richtigen Wörter genannt, geschieht nichts. Die Kärtchen werden wieder auf ihre Rückseite gedreht. Mit dem auf dem roten Kärtchen abgebildeten Wort wird die Geschichte einfach weiter erzählt.

Hat sich ein Spieler aber geirrt, muss er alle noch verdeckt ausliegenden Kärtchen der gelegten Reihe an sich nehmen. Das sind all die Kärtchen, die noch nicht in der eben erzählten Geschichte vorkamen. Dann legt er das rote Kärtchen neben das letzte ausliegende Kärtchen und erzählt von hier ab die Geschichte weiter.

Liegen mehr als 15 Kärtchen auf dem Tisch, endet das Spiel, sobald ein weiteres rotes Kärtchen aufgedeckt wird. Wer das letzte rote Kärtchen aufdeckt, muss die Geschichte natürlich noch einmal erzählen. Wer jetzt die wenigsten Kärtchen hat, hat gewonnen.



2. Das Würfelspiel

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, werden mindestens 50 Kärtchen offen ausgelegt. Dann erfinden alle Kinder gemeinsam eine aus 15 oder mehr Kärtchen bestehende Geschichte. (Je nach Leistungsstand der Kinder können mehr oder weniger Kärtchen genommen werden.) Wer an der Reihe ist, nimmt sich ein Kärtchen seiner Wahl, legt es offen auf den Tisch und bildet einen Satz, in dem das Wort vorkommt. Im Uhrzeigersinn nehmen nun alle Kinder reihum ein Kärtchen, legen es offen neben bereits ausliegende Kärtchen und führen die Geschichte fort. Beim Erfinden der Geschichte darf der Spielleiter helfen.

Liegen alle zur Geschichte gehörenden Kärtchen nebeneinander auf dem Tisch, erzählen die Kinder gemeinsam die Geschichte noch einmal. Dann werden alle Kärtchen umgedreht. Jedes Kind nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie vor das erste Kärtchen.

Es wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, würfelt: Bei einer 1, 2 oder 3 wird die Spielfigur um genau so viele Kärtchen nach vorne gezogen, wie der Würfel zeigt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Bei einer 4, 5 oder 6 wird der Würfel neben das Kärtchen gelegt, das mit der gewürfelten Augenzahl erreicht werden könnte. Bevor die Spielfigur aber auf das Kärtchen gestellt werden darf, muss der Spieler, der eine 4, 5 oder 6 gewürfelt hat, die Geschichte bis zu genau dem Kärtchen erzählen, neben dem der Würfel liegt. Hat der Spieler die Geschichte erzählt, wird dieses Kärtchen umgedreht und kontrolliert. (Es wird nur das letzte Kärtchen kontrolliert.)

Merken die anderen Spieler, dass der Spieler vorher einen Fehler gemacht hat, ist das nicht schlimm. Stimmt der letzte Begriff, darf der Spieler seine Spielfigur auf dieses Kärtchen vorrücken. Das Kärtchen bleibt aufgedeckt liegen. Ist der letzte Begriff falsch oder schafft es ein Spieler nicht, die Geschichte bis zu dem Kärtchen, neben dem der Würfel liegt, zu erzählen, muss seine Spielfigur leider stehen bleiben. Der Spieler darf aber ein Kärtchen seiner Wahl umdrehen. Es bleibt offen liegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spieler, die im Laufe des Spiels über ein offen liegendes Kärtchen ziehen, müssen im weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr die ganze Geschichte von Anfang an erzählen. Sie beginnen die Geschichte beim letzten offen liegenden Kärtchen hinter der eigenen Spielfigur und enden bei dem Kärtchen, bei dem der Würfel liegt.

Könnte ein Spieler mit seinem Würfelwurf ins Ziel gelangen (das ist die Stelle hinter dem letzten Kärtchen, überzählige Würfelpunkte verfallen), muss er die ganze Geschichte von Anfang an noch einmal erzählen. Während der Spieler die Geschichte erzählt, deckt er nacheinander alle Kärtchen auf, **nachdem** er das passende Wort genannt hat. Macht er dabei einen Fehler, ist sein Zug zu Ende. Die Spielfigur bleibt stehen. Die Kärtchen werden wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Kann er die Geschichte richtig erzählen, hat er das Spiel gewonnen.

9. WAS BIN ICH?



Für 2-6 Kinder ohne Spielleiter

- Pantomime und Wortschatz

Das wird benötigt

- 20 beliebige Bildkärtchen

Spielvorbereitung

Die Bildkärtchen werden mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt und gemischt. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, zieht ein beliebiges Kärtchen und schaut es sich an, aber so, dass seine Mitspieler nicht erkennen können, was auf dem Kärtchen zu sehen ist. Anschließend wird das Kärtchen verdeckt zurück auf den Tisch gelegt. Alle Kärtchen werden gut gemischt. Dann werden alle Kärtchen umgedreht.

Das Spiel

Der Spieler am Zug spielt vor, was er auf dem Bildkärtchen gesehen hat. Er darf dabei seinen ganzen Körper einsetzen, aber auf keinen Fall sprechen. Die anderen Spieler müssen sich nun überlegen, was gerade dargestellt wird. Dazu dürfen sie sich die offen liegenden Kärtchen auf dem Tisch ansehen. Glaubt ein Spieler, dass er das Wort kennt, darf er es laut rufen. Hat er das richtige Wort gerufen, ist die Runde zu Ende. Das richtig erratene Kärtchen wird aus dem Spiel genommen. Der Spieler, der richtig geraten hat, wird neuer Pantomime. Die Vorführung wird so lange fortgesetzt, bis das richtige Wort gerufen wurde.

Das Spiel endet, wenn nur noch 10 Kärtchen ausliegen.



Mit den Wimmelbildern und Bildkärtchen können noch viele weitere Spiele gespielt werden:

- Der Spielleiter bestimmt einen Anlaut und legt ein Wimmelbild in die Tischmitte. Die Kinder suchen alle Abbildungen oder Aktionen, die mit diesem Anlaut beginnen.
- Mit oder ohne Hilfe der Bildkärtchen bilden die Kinder neue Wörter. Diese können richtig oder falsch sein.
Zum Beispiel: **Schlauch-Boot** oder aber **Trommel-Blume**.
- Die Kinder versuchen Wörter zu finden, die sich reimen.
- Es wird allgemein über die Wimmelbilder und Bildkärtchen gesprochen: Was ist zu sehen? Was kann man damit machen? Wo ist es zu finden? Wer hat so etwas schon einmal gesehen?
- Der Spielleiter legt eine beliebige Anzahl Bildkärtchen auf dem Tisch aus und lässt Wörter suchen, in denen ein bestimmter Laut vorkommt.
- Der Spielleiter legt, nach Fähigkeiten der Kinder, eine bestimmte Anzahl von Bildkärtchen offen auf den Tisch, von denen alle, bis auf eines, mit dem gleichen Anlaut beginnen. Wer als Erstes das „falsche“ Kärtchen nennt, darf es behalten. Hierzu kann die Liste zu Spiel 4 verwendet werden.

Illustration: Irene Wanitschke,
Palmer-Lorenz Illustrationen

© 2004, 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention !**
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.