

■ Zahlenpaare

Material: Zahlenkärtchen in zwei Ausführungen (siehe Seite 125)

Zahlenkärtchen von 1 bis 10 in beiden Ausführungen ausschneiden und auf dem Tisch ausbreiten, um den die Schüler sitzen. Die Karten liegen mit den Zahlen nach unten, so daß zehneere und zehn beschriftete Rückseiten zu sehen sind.

Die Kinder decken zuerst eine Karte auf, die keine Beschriftung zeigt, und benennen die Zahl. Sie suchen das dazugehörige Zahlwort. Wenn sie ihre Wahl begründet haben, dürfen sie zur Kontrolle das zweite Kärtchen umdrehen.

Variationen:

- Wenn die Spielregeln bekannt sind, können mehrere Zahlenpaarsätze eingegeben werden.
- Jeder Schüler bekommt mehrere Karten ohne Rückseitenbeschriftung in die Hand und legt sie auf die ausbreiteten Zahlwortkarten. Zum Schluß werden alle Wortkarten zur Kontrolle umgedreht.




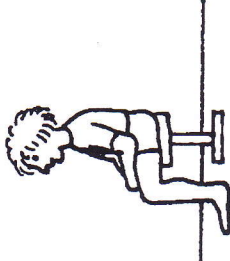
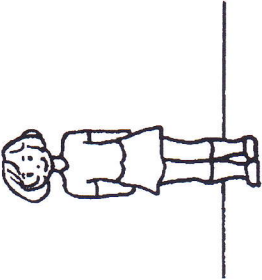


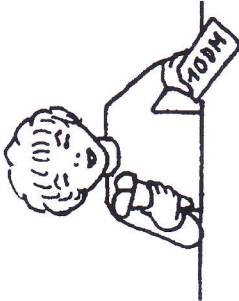
Zahlenpaare

(Rückseite beachten)

| | |
|---|----|
| 1 | 6 |
| 2 | 7 |
| 3 | 8 |
| 4 | 9 |
| 5 | 10 |

| | |
|-------|--------|
| drei | fünf |
| acht | eins |
| sechs | zehn |
| zwei | sieben |
| neun | vier |

BRUNNEN
TOMAS
HANA

| | | | |
|---|--|---|---|
|  <p>lesen</p> |  <p>lachen</p> |  <p>essen</p> |  <p>sitzen</p> |
|  <p>stehen</p> |  <p>weinen</p> |  <p>laufen</p> |  <p>kaufen</p> |



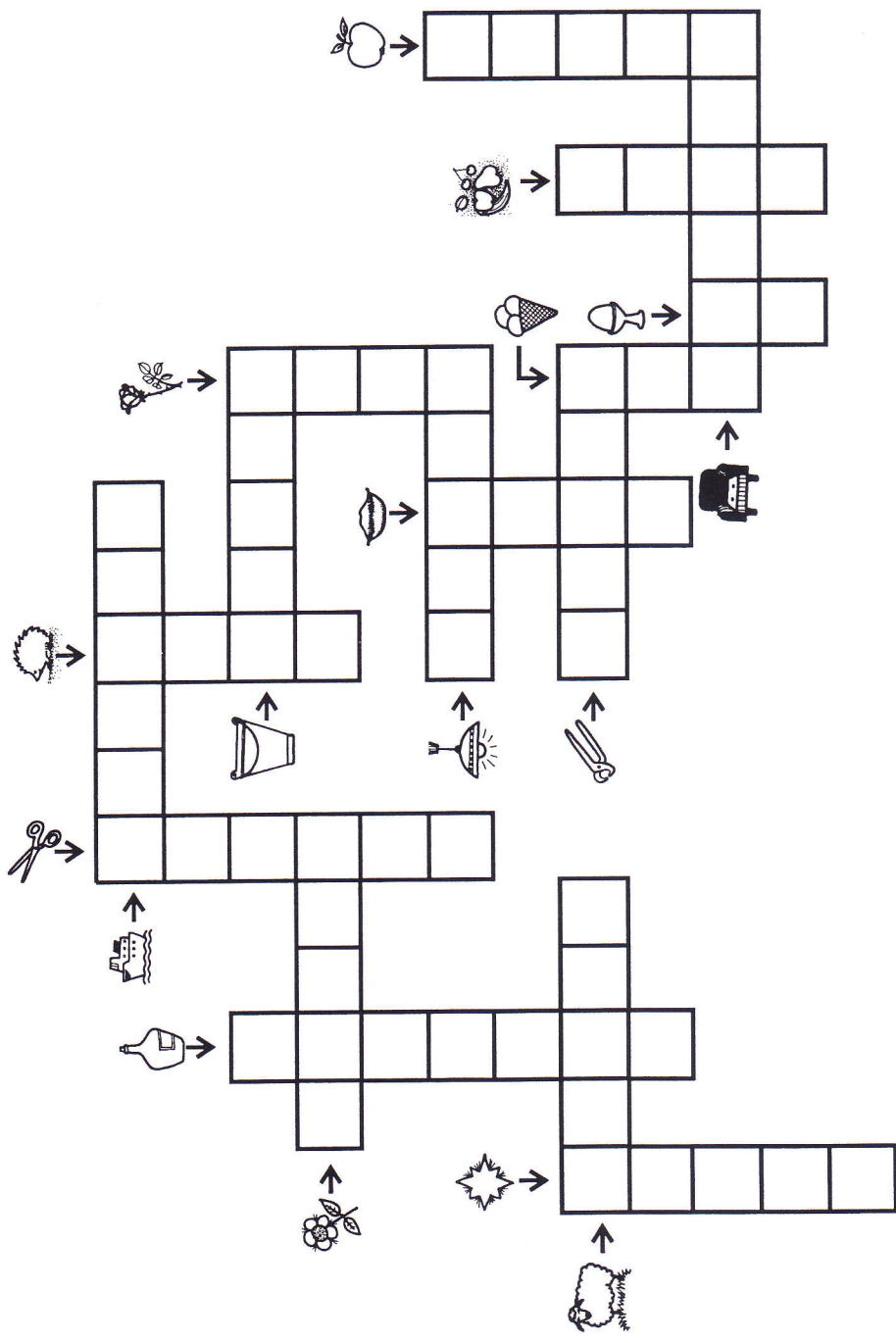
Ebene 2

■ **Das-Verben-Puzzle**

Material: Verben-Puzzle (siehe Seite 195)











Puzzle-Karten aus- und auf der gestrichelten Linie durchschneiden. Jedes Kind bekommt einen Satz Puzzle-Teile (in einem Umschlag?) und versucht, das richtige Verb an das jeweilige Bild zu legen.











Kreuzworträtsel 2



Ebene 2



| | |
|---|-------|
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |

| | |
|---|-------|
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |
|  | _____ |

Zuordnen von »ja« oder »nein«

Material: Pro Schüler ein Arbeitsblatt (siehe Seite 225) und ein Stift

Die Schüler stellen sich vor, wie »ja« oder »nein« geschrieben wird. Sie betrachten und benennen die Abbildungen. Danach beantworten sie die Frage »Magst du das essen?«, indem sie »ja« oder »nein« unter die Bilder schreiben.

Variation:

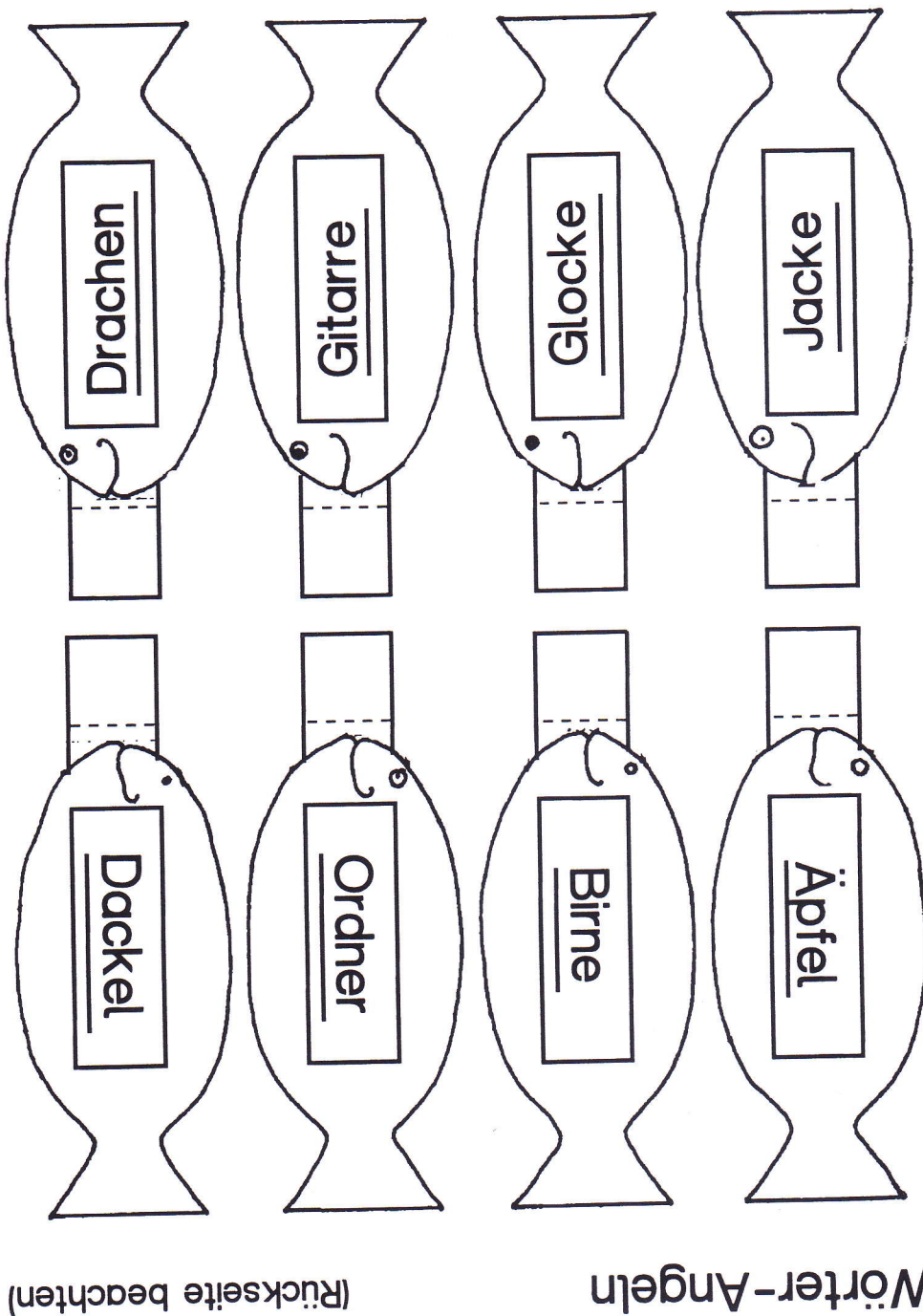
Der Lehrer stellt weitere Arbeitsblätter dieser Art her, indem er die Abbildungen mit Bildern aus dem Anhang überklebt. Dazu werden neue Fragen eingegeben, die wiederum mit »ja« oder »nein« beantwortet werden müssen.

Mögliche Fragestellungen:

Sind das (Haus-)Tiere/Werkzeuge/Körperteile?

Kannst du das tragen?

Sind das (Haus-)Tiere/Werkzeuge/Körperteile?



■ Wörter-Angeln

Material: Fische (siehe die Seiten 197 bis 202), ein Pappkarton in der Größe eines kleinen Aquariums, eine Angel (ein Stock, an dem an einem Band ein kleiner Magnet hängt)

Den Pappkarton von den Kindern bemalen lassen, die Fische ausschneiden, an der gestrichelten Linie knicken, mit einer Büroklammer versehen (siehe Abbildung!) und in den Karton legen.

Die Mitspieler sitzen um das »Aquarium« herum, angeln sich der Reihe nach einen Fisch und versuchen, das Wort zu erfassen. Das Ergebnis kann anhand der abgeknickten Abbildung kontrolliert werden, wenn die Büroklammer abgenommen wird. Haben sie richtig gelesen, dürfen sie den Fisch behalten. Wenn nicht, wird die Büroklammer wieder befestigt, und der Fisch kommt zurück ins »Aquarium«.

Material: Dominokarten mit Abbildungen und Wörtern (siehe die Seiten 192 und 193)















Dominokarten ausschneiden und mischen. Jeder Mitspieler erhält drei bis vier Karten. Die restlichen liegen verdeckt in der Mitte des Tisches. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und der erste Spieler benennt Bild und Wort. Hat er eine Karte, die angelegt werden kann, so macht er das. Wenn nicht, nimmt er eine vom Stapel auf und der Nächste ist an der Reihe.
Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten angelegt hat.

Domino-Spielkarten

| | | | |
|-----------|---|---------|---|
| Ei |  | Nuß |  |
| Hase |  | Obst |  |
| Rad |  | Nadel |  |
| Gießkanne |  | Mädchen |  |
| Ente |  | Leiter |  |
| Arm |  | Fisch |  |
| Schiff |  | Auge |  |
| Zange |  | Eis |  |



Domino-Spielkarten

| | | | |
|----------|---|---------|--|
| Wurst |  | Uhr |  |
| Sessel |  | Ohr |  |
| Nase |  | Insel |  |
| Messer |  | Elefant |  |
| Lampe |  | Apfel |  |
| Wolken |  | Schere |  |
| Flugzeug |  | Zug |  |



Ebene 2

Das Frage-Antwort-Spiel

Rückseite

Ja, zu Hause.

Ja, manchmal.

Ja, immer.

Ja, auf dem Klo.

Ja, im Traum.

Nur im Kino.

Nur im Auto.

Nur am Abend.

Wenn ich darf.

Ja, in der Nacht.

Das Frage-Antwort-Spiel

(Rückseite beachten)

| | |
|------------------------|-------------------|
| Bist du schlau ? | Bist du frech ? |
| Magst du Schweine ? | Magst du Schafe ? |
| Ißt du gern Reis ? | Ißt du gern Eis ? |
| Wäschst du dich gern ? | Spielst du gern ? |



Das Fragespiel

Material: Karten des Fragespiels (siehe Seiten 245 bis 246)

Die Fragen sollen von den Mitspielern gelesen und beantwortet werden. Das kann auf verschiedene Weise geschehen; z.B.:

- *Schriftliche Handhabung mit dem Wörterbuch aus Baukasten 7:* Die Karten werden an die Mitspieler verteilt, die ihr Wörterbuch, Stifte und Papier vor sich liegen haben. Die Schüler lesen die Fragen, schreiben sie ab und beantworten sie schriftlich mit Hilfe des Wörterbuches.
- *Mündliche Vorgehensweise:* Die Karten liegen als Stapel verdeckt auf dem Tisch, die Mitspieler sitzen darum herum. Ein Kind nimmt eine Karte ab und erliest sie. Kann es sie richtig vorlesen und beantworten, bekommt es einen Punkt (Muggelstein, Knopf u.ä.). Die Karte wird wieder unten in den Kartenstapel eingeordnet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wird die Aufgabe nicht gelöst, wird beim Lesen und Antworten geholfen und es gibt keinen Punkt. Die Karte wandert wiederum unter den Stapel.

Gewonnen hat, wer am meisten Punkte erworben hat.

- *Verwendung im Zusammenhang mit dem Spielplan »Der Spaziergang« (Baukasten 9):* Es gelten die Spielregeln, wie sie dazu auf Seite 177 beschrieben worden sind.

■ Das Frage-Antwort-Spiel

Material: Spielkarten des Frage-Antwort-Spiels (siehe die Seiten 247 bis 250)

Jeder Mitspieler bekommt eine Karte. Der Rest liegt gestapelt in der Mitte.

Der erste Spieler benennt einen Mitspieler und liest ihm die Frage seiner Spielkarte vor. Der Benannte antwortet mit der Antwort auf der Rückseite seiner Karte, benennt ein anderes Kind und stellt ihm die Frage von der Vorderseite seiner Spielkarte usw.

Gelesene Spielkarten werden unter den Stapel geschoben. Sie werden jeweils durch die oberste Karte ersetzt.

Das Frage-Spiel

| | |
|---------------------|--------------------|
| Wer hat Federn? | Wer hat ein Fell? |
| Wer kann bellen? | Wer kann fliegen? |
| Wer kann schwimmen? | Wer kann klettern? |
| Was kann fahren? | Was kann leuchten? |



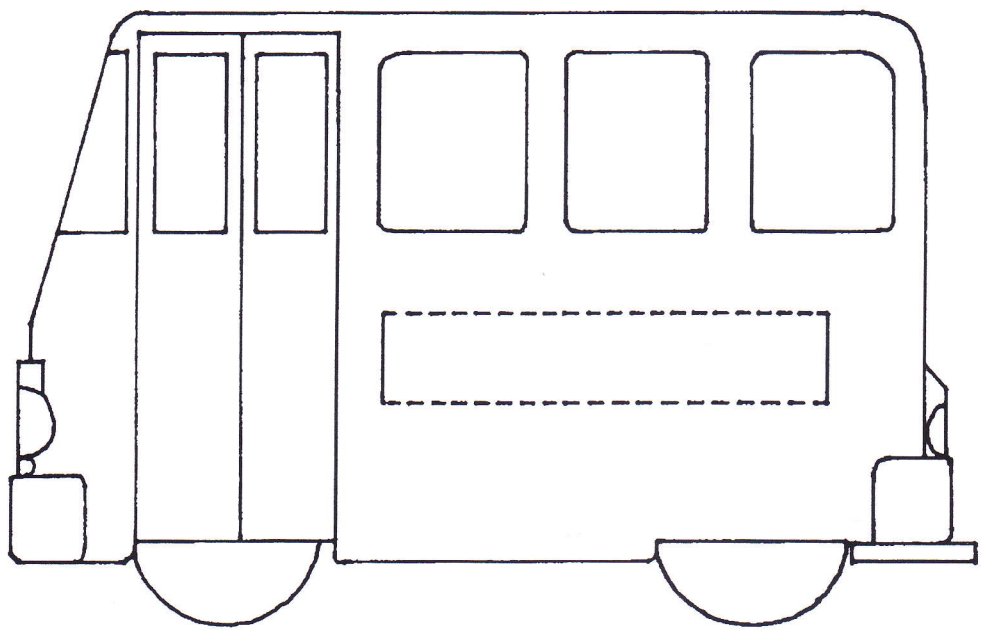
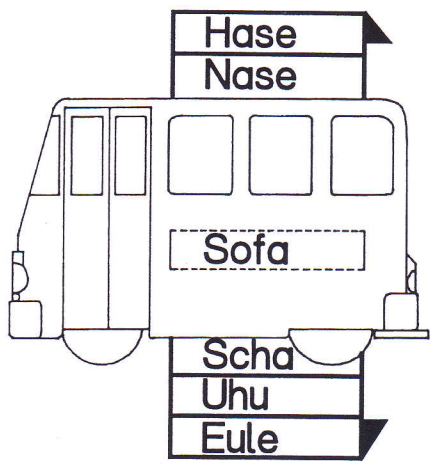
Das Frage-Antwort-Spiel

(Rückseite beachten)

| | |
|------------------------|-------------------------|
| Kannst du fliegen ? | Kannst du reiten ? |
| Kannst du küssen ? | Kannst du kochen ? |
| Kannst du bellen ? | Kannst du singen ? |
| Hast du einen Freund ? | Hast du eine Freundin ? |
| Hast du eine Katze ? | Bist du mutig ? |



Der Lesebus



Ebene 2